Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625 ISSN 0946-6304

PC Games Mag

6/99
nur DM 6,50

Die Nr. 1

Dungeon Keeper 2

Leichen im Keller: Erstmals gezeigte Bilder und brandneue Infos zu Bullfrogs Strategieknüller!

Need for Speed 4

Tiger im Tank: Spektakuläre Strecken, neue Traumautos und noch heißere Verfolgungsjagden!

Großer E3-Bericht

Showdown in L.A.: Ausblick auf die wichtigsten Neuerscheinung der weltgrößten Spielemesse.

Tips & Tricks: Commandos Add-On, Rollercoaster Tycoon. **Getestet:** Jagged Alliance 2, Heroes of Might & Magic 3. **Hardware:** Grafikkarten im Vergleich.



Jagged Alliance 2 | Lands of Lore 3 | Heroes of Might & Magic 3 | Dungeon Keeper 2 6/99 PC Games Mag

COMPUTEC MEDIA



WHATS UP?

Wer zu spät kommt...

Fr., 26. März

Kaum hatten wir den letzten Artikel für die Ausgabe 5/99 zur Druckerei geschickt, da klingelte das Telefon und am anderen Ende der Leitung meldete sich Electronic-Arts-Pressesprecher Mark Trennheuser mit der Information, daß die deutsche Version des Ego-Shooters *Aliens vs. Predator* hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades erheblich bearbeitet worden sei. Tatsächlich hatte nicht nur Tester Kusenberg einige Mühe damit, bei fehlender Speicherfunktion die schier unüberwindliche Menge an Gegnern in Schach zu halten. Zwar soll in der deutschen Verkaufsversion auch weiterhin das Speichern nur nach Beendigung eines Levels möglich sein, aber laut Mark Trennheuser wird man jetzt nicht mehr alle drei Meter über tödliche Aliens stolpern, sondern auch hin und wieder einmal Atem schöpfen dürfen. An der Spielspaßwertung ändert sich allerdings nichts, denn auch nach der leichten Entschärfung wird der Spaziergang durch die finsteren Gänge des Alien-Raumschiffes kein Zuckerschlecken. Leider enthält auch die deutsche Verpackung keine Flasche Magenbitter für diejenigen Spieler, die sich trauen, als Alien über Wände und Decken zu rasen.

Mo., 19. April

„USK – geeignet ab 12 Jahren“ – solche und ähnliche gelbe Aufkleber findet man auf jeder Spielepackung. Bislang haben USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland alle Spiele geprüft und Empfehlungen ausgesprochen, die für Hersteller, Handel, Spieler und Presse verbindlich waren. Als „nicht geeignet unter 18 Jahren“ gelten gerade mal 5% aller Titel. Jetzt haben die deutschen Obersten Landesjugendbehörden den seit zwei Jahren bestehenden Vertrag gekündigt. Es steht zu befürchten, daß Computerspiele mit Videofilmen gleichgestellt werden sollen und demnach einer Prüfung der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) unterliegen. „Dann allerdings würde für den ganzen Multimediabereich gelten, was bei Filmen und Videos bereits heute Praxis ist. Die gelten sämtlich als jugendgefährdend und sind für Kinder und Jugendliche verboten, bis sie von den obersten Jugendbehörden `freigegeben´ sind“, heißt es in einer Stellungnahme der USK. Nicht nur nach Auffassung des VUD widerspricht dies dem Grundgesetz, da es den Tatbestand der Vorzensur erfüllt. Vorerst bleibt die USK-Regelung verbindlich. Doch sobald sich in dieser Hinsicht neue Erkenntnisse abzeichnen, wird Sie PC Games selbstverständlich informieren.

Di., 20. April

Das *WarCraft 2*-Adventure wird's nie geben (PC Games berichtete), doch seit neuestem halten sich hartnäckige Gerüchte um die Existenz eines *StarCraft*-Adventures. Da trifft es sich gut, daß heute Blizzard-Designer Bill Roper in der Redaktion weilt, um die Fortschritte von *Diablo 2* zu demonstrieren. Auf die Gerüchte hin angesprochen, hüllt sich der Promi allerdings in eisernes Schweigen – und erweist sich (leider) auch beim abendlichen Umtrunk als ausgesprochen abstinent und gibt keine Geheimnisse preis. Vielleicht gibt's ja eine diesbezügliche Überraschung auf der Megamesse E3 in Los Angeles, dem wichtigsten Spieleereignis des Jahres. Was dort Mitte Mai ganz sicher gezeigt wird, lesen Sie im Vorabbericht unseres US-Korrespondenten Stangl ab Seite 79.

Di., 20. April

Wer zu spät kommt, landet in der nächsten Ausgabe – das gilt jedenfalls für *Land der Hoffnung* und *Shadow Company*. Das Aufbaustrategiespiel *Land der Hoffnung* von der Hannoveraner Firma Innonics entwickelte sich für die Redaktion zum Land der Verzweiflung. Tagtäglich erreichen uns neue Programmeinzelteile, die das Spiel zunehmend fehlerfreier machen. Am vorletzten Tag vor Abgabetermin entscheidet Chefredakteur Borovskis: „Anhand solcher Versionen kann man sich kein seriöses Testurteil erlauben.“ Gleiches Bild beim potentiellen 3D-Echtzeittaktikknaller *Shadow Company* von Interactive Magic – doch da reicht's immerhin noch zur exklusiven spielbaren Demoversion, mit der sich PC Games-Leser einen ersten Eindruck von der Steuerung und der Grafikengine verschaffen können.

Mi., 21. April

„Wir kommen gar nicht mehr nach mit der Produktion“, jammert PR-Managerin Esther Manga von TopWare Interactive. Am 19. April wurden die ersten Verkaufsversionen von *Jagged Alliance 2* an den Handel ausgeliefert und bereits zwei Tage später waren die Regale leer. Mit solch einem grandiosen Start hat auch in der Redaktion niemand gerechnet, auch wenn dem Söldnerspektakel sicherlich Ruhm, Preis und Ehr´ gebühren. Mit welcher Art Lorbeeren wir *Jagged Alliance 2* überschüttet haben, lesen Sie im achtseitigen Testbericht ab Seite 94.

Einen Wonnemonat, der diese Bezeichnung auch verdient, und viel Vergnügen mit der Ausgabe 6/99 wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



INHALT

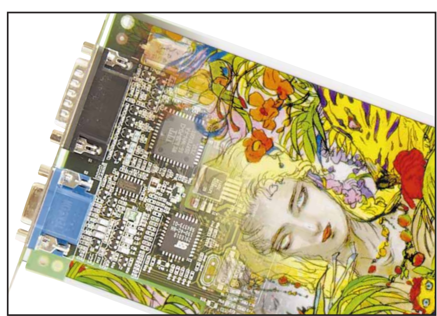
REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS







INHALT CD-ROMS

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Warlords 3: Darklords Rising. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 171.

Demos (CD 1)

- Army Men 2 - Trailer
- Expendable
- Mars Maniacs
- MechWarrior 3
- Shadow Company
- Spec Ops – neue Demo
- Sports Car GT
- Tank Racer
- X-Wing Alliance

Specials (CD 1)

- Lesersoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- GO: Meridian – Dark Auspices
- GO: Lobby
- GO: SubSpace
- Videoreportage – Darkbreed
- Videoreportage – Die Siedler von Catan
- Videoreportage – Rage Neuheiten
- Gamespy
- Heretic 2 Enhancement-Pack 1.04
- Rollercoaster Tycoon Attraktionen
- Rollercoaster Tycoon Sounds
- Wildall TV V1.0
- WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)

Bugfixes/Updates (CD 1)

- Anno 1602 - NINA v.1.3
- Apache Havoc v1.1c (deu)
- Descent 3 v1.1.1 Demo Patch (engl)
- Descent 3 v1.1.1 Demo Slidepatch (engl)
- Descent-FreeSpace V1.06 (us)
- Falcon 4.0 v.1.06 (us)
- Falcon 4.0 v1.06 (deu)
- Heretic 2 v1.01 (us)
- Imperialism 2 v1.02
- King's Quest 8 v1.0.0.3 (eng)
- Mars Maniacs Demo Patch
- MechWarrior 3 Demo Patch
- Motorhead v3.0 (eng)
- Myth 2 v1.2.1 (eng)
- NASCAR Revolution v1.1 Beta Patch (engl)
- North vs. South v1.2 (engl)
- Racing Simulation 2 3dfx v1.06 (eng)
- Racing Simulation 2 D3D v1.06 (eng)
- Requiem v1.1 (engl)
- Road Wars Win95-Patch (eng)
- Rollercoaster Tycoon
- Uprising 2 AMD m. 3dfx
- Uprising 2 AMD o. 3dfx
- Uprising 2 Intel m. 3dfx
- Uprising 2 Intel o. 3dfx

Bonus CD-ROM (CD 2)

Demos

- Apache Havoc
- Heroes of Might and Magic 3 – Trailer
- Jagged Alliance 2
- Lamentation Sword
- Malkari
- North vs. South
- Rally Championship 99
- The Guardian of Darkness
- The Red Odyssee – BattleZone Mission-CD
- Viva Football
- You Don't Know Jack 2
- Hell-Copter
- Starsiege





Oliver Menne warnt vor einem gefährlichen Virus

Was bereits seit Jahrzehnten im Filmgeschäft die Hirne der Produzenten und Regisseure infiziert, breitet sich jetzt auch in der Spiele-Branche aus: **das Remake-Virus**. Kaum ein erfolgreicher Hollywood-Klassiker wurde noch nicht dem allgemeinen Ideen-Recycling zugeführt, so daß wir **bald sogar mit Dritt- und Viertverwertungen von Streifen wie Ben Hur zu rechnen haben**. Natürlich müssen die Remakes technisch immer vom Allerfeinsten sein und sollen das Original in puncto Produktionskosten um das Zehnfache übertreffen. Das *Ben Hur* der Spieleszene ist zweifellos *Pac-Man*. Mit welcher Begeisterung stand ich einst vor dem Automaten und ließ den kleinen gelben Kerl Kirschen, Äpfel und gelegentlich auch mal Gespenster fressen. Nach dem Willen von Hasbro **erlebt Pac-Man jetzt seine Auferstehung** - und zwar in der dritten Dimension. Das gleiche Schicksal sollen seine Verlobte *Ms. Pac-Man*, *Pong* und *Tetris* erleiden. „3D-Umsetzungen von alten Spielhallenklassikern sind überflüssig wie ein Kropf", sagten mehr als zwei Drittel der befragten Leser und dachten dabei wahrscheinlich an die enttäuschenden Neuauflagen von *Frogger* oder *Centipede*. Auch ich greife im Zweifelsfall lieber zu den Originalen: **Denn nur bei Spielhallengepiepse und Vierfarb-Grafik kann ich so richtig in Nostalgie schwelgen.**

Unter anderem planen Hasbro und Activision Neuauflagen von C64- und Atari-Klassikern der 80er Jahre (Pong, Pac-Man etc). Ihre Meinung dazu?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Descent FreeSpace 2

Fortsetzung beschlossene Sache

Die Entwickler der Tunnelkracher *Descent 1* und *2* arbeiten an einer Fortsetzung der 3D-Weltraumschlacht *Descent: FreeSpace*. Bomber, Raumjäger, Kreuzer: Mehr als 70 verschiedene Raumschiffe sind an Dogfights und Feldzügen beteiligt. Einige der Raumschiffe werden mehr als zehnmal so groß sein wie der berüchtigte Lucifer-Zerstörer in *FreeSpace 1*. Wenn Interplay das Spiel zu Beginn des nächsten Jahrtausends veröffentlicht, werden auch ein LAN-Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler und ein leistungsfähiger Missionseditor enthalten sein.



Brillante visuelle Effekte en masse: Solche Nebelfelder machen die Dogfights besonders spannend.

Maximum Overkill

Am Boden zerstört

Sieht aus wie eine Simulation, ist aber noch wesentlich actiongeprägter als etwa Armored Fist 2: Maximum Overkill.

Einen „Krieg ohne Regeln" veranstaltet NovaLogic im Sommer ´99 mit dem 3D-Shooter *Maximum Overkill*, angesiedelt in einer martialischen Zukunft. In den 40 Missionen walzen Sie mit zehn Boden- und Luftfahrzeugen alles nieder, was nicht rechtzeitig auf die 3D-Bäume kommt. Dasselbe gilt für die maximal 32 Spieler, die sich in eine Mehrspielerpartie einklinken. Zuständig für die schicke Grafik ist übrigens die bewährte Voxelspace-Engine (*Comanche, Armored Fist*).

TELEGRAMM

+++ Für die deutsche Version des Actionknüllers *Outcast* hat Infogrames den Schauspieler Manfred Lehmann, die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis, verpflichtet. +++ Der Anti-Terror-Action-Strategiemix *Rainbow Six* von Red Storm bekommt einen Nachfolger, bei dem vor allem noch größerer Wert auf Realitätsnähe gelegt wird. *Rogue Spear* (so der Untertitel des Spiels) enthält 16 Levels und 18 Missionen, Wettereffekte wie Schnee und Regen und natürlich neue Waffen (unter anderem einen Granatwerfer). +++ Nachdem sich Activision die *Star Trek*-Computerspiellizenz für die nächsten zehn Jahre gesichert hat (wir berichteten), wurden die *Hexen*-Macher von Raven Software mit der Entwicklung eines *Star Trek*: *Voyager*-3D-Shooters beauftragt, in dem alle Charaktere der Serie vorkommen sollen. Aller Voraussicht nach wird das Spiel auf der *Quake 2*-Engine basieren, mit der auch *Half-Life* realisiert wurde. Die Arbeiten haben soeben begonnen, mit der Veröffentlichung ist frühestens in eineinhalb Jahren zu rechnen. +++ Die offizielle *Unreal*-Mission-CD *Return to Na Pali* taucht voraussichtlich im Juli in den Regalen auf und enthält drei zusätzliche Gegner, drei neue Waffen (Combat Assault Rifle, Raketenwerfer, Granatwerfer), zwölf Einspieler- und sechs Mehrspielerkarten. PC Games stellt das Add-On in der nächsten Ausgabe im Rahmen eines Tests vor. +++ Die *Worms*-Macher von Team 17 wildern in fremden Revieren: *Phoenix* ist ein Weltraumballerspiel à la *Wing Commander*. Ungewöhnlich: Die 3D-Engine kommt zur Not ohne explizite 3D-Beschleunigerkarte aus. +++ Infogrames und Particle Systems sind sich einig: *Wing Commander*-Konkurrent *I-War* braucht eine Fortsetzung – aber die kommt erst im Jahr 2000. Vorher (nämlich schon im Juli) erscheint eine *Deluxe Edition* mit überarbeiteter Engine, zusätzlichen Raumschiffen und Waffensystemen. Neben den 42 ursprünglichen Navy-Missionen umfaßt das Paket eine neue Kampagne mit 18 zusätzlichen Einsätzen. +++

Deep Fighter

In unbekannten Gewässern

Die Criterion Studios bleiben dem feuchten Element treu: Nach *Sub-Culture* produziert die Firma für Ubi Soft das Unterwasser-3D-Actionspiel, das sich auf fünf Welten erstreckt. Neben gewohnt phänomenaler Grafik stechen zwei Features heraus: zum einen die Möglichkeit, vom U-Boot aus per Fernsteuerung Geschütztürme zu bedienen, zum anderen eine 3D-Audio-Technologie, die die Tiefseeatmosphäre ungefiltert rüberbringt. Der Konkurrent zu *Aqua* von den *Schleichfahrt*-Machern Massive erscheint im 4. Quartal ´99.

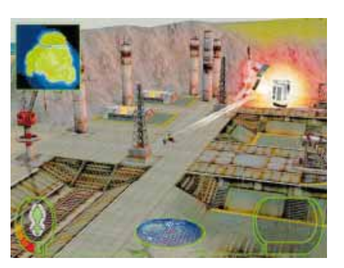


Konkurrenzkampf unter Wasser: Criterion tritt mit Deep Fighter gegen Aqua an.

Hostile Waters

Kein stilles Wasser

In einer Art *Waterworld* mit versprengten Inselchen spielt *Hostile Waters* von Rage (*Incoming, Expendable*), das die Programmierer als „Mischung aus *Battle Zone* und *Nuclear Strike*" beschreiben. Wenn Sie nicht gerade Ihre schwimmende Basis bebauen oder dort forschen, steuern Sie Ihre Schiffe und Flugzeuge selbst. In 20 Missionen erleben Sie Rage-typische Bombast-3D-Grafik, wechselnde Wetterbedingungen, Tag-/Nachtzyklen und Einheiten, die sich physikalisch korrekt verhalten und ebenso explodieren.



Auch in Hostile Waters brennt Rage ein Feuerwerk schmucker Effekte ab.



Thomas Borovskis fordert eine Frauenquote

Also – wenn man mich vor die Wahl stellt, ob ich lieber zusammen mit einer Damenfußballmannschaft (11 Frauen) auf einer einsamen Insel stranden würde oder mit 110 zufällig herausgepickten PC Games-Lesern (11 davon Frauen), so wüßte ich sofort, wie ich zu antworten hätte: Die Wahl würde auf die Fußballmannschaft fallen – denn dann könnten meine Robinson-Jahre sicherlich **um einiges stressfreier** verlaufen. Oder würden Sie gerne mit jeweils neun Nebenbuhlern um die Gunst einer Frau wetteifern? Na bitte! Glücklicherweise ist inzwischen **eine Trendwende erkennbar**. Während der Frauenanteil unter den PC Games-Lesern ganze fünf Jahre lang um die 3%-Marke herum dümpelte, erreicht er heuer einen zweistelligen Wert. Ein Grund zur Hoffnung ist das in mehrerlei Hinsicht: Zum einen entwickelt sich unser bislang oft als „spinnert" belächeltes Hobby immer weiter **in Richtung Massenbewegung**, die auch eine Lobby hinter sich stehen hat. Zum anderen verdreifacht dieser Sprung von drei auf zehn Prozent die Chancen für uns männliche Spielefreaks (denken Sie sich jetzt einen beherzten Knuff mit dem Ellenbogen), eine Frau zu treffen, die an der zweitschönsten Nebensache der Welt nicht nur herumnörgelt, sondern auch mal selbst den Joystick in die Hand nimmt. Ich kann nur sagen: Weiter so, Mädels! Unsere Mission ist erst dann erfüllt, wenn **eine dicke Fünf mit einer Null** vor dem Prozentzeichen steht!

Anteil von Frauen innerhalb der PC Games-Leserschaft:



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Online

Arcatera

Adventure aus Deutschland


Die prächtigen 3D-Szenarien wurden aus Geschwindigkeitsgründen vorberechnet.

Vom Kölner Entwicklerteam Westka Entertainment stammt das 3D-Fantasy-Adventure *Arcatera*, angesetzt für das Frühjahr 2000. Das finstere Geheimnis muß innerhalb von drei „Spielwochen" gelöst werden, die in Echtzeit verstreichen. Ähnlich wie in *Blade Runner* sind mehrere Spielenden denkbar (es gibt zehn verschiedene); Rollenspielelemente kommen durch Magie, Kampftaktiken und Charakterattribute ins Spiel. Die mittelalterliche *Arcatera*-Welt besteht aus vorberechneten 3D-Welten mit über 200 Orten, in denen sechs verschiedene Sprachen gesprochen werden.

Septerra Core

TopWares Reise zum Mittelpunkt der Erde

Nach *Jagged Alliance 2* rüstet sich TopWare Interactive für den nächsten Geniestreich. *Septerra Core* ist ein Rollenspiel im *Silver*- beziehungsweise *Final Fantasy 7*-Format, das Adventure-Elemente mit Echtzeitstrategiekämpfen verbindet. Im Mittelpunkt der in 15 Kapitel eingeteilten Story steht der Planet Septerra, der aus sieben übereinander gelagerten Welten besteht. Im Zentrum befindet sich ein riesenhafter Bio-Computer, dessen Geheimnis der Spieler auf seinem Weg durch die sieben Ökosysteme von Septerra erforschen wird. Bis zu acht Mitstreiter werden ihn auf der Reise begleiten können, die laut TopWare schon im August starten kann.


Die sieben Teilwelten von Septerra lagern wie Scheiben übereinander und sind völlig unterschiedlich aufgebaut.

Elysium

Aus und vorbei

Da haben Sie die *Elysium*-Vorschau in PC Games .../99 gelesen und freuen sich schon auf das *Diablo*-ähnliche Action-Rollenspiel von Cavedog *(Total Annihilation)* – und dann stellt die Firma das Spiel einfach ein. Laut Cavedog scheiterte das ehrgeizige Konzept deshalb, weil *Elysium* als endlos „erweiterbares" Rollenspiel gedacht war – noch Jahre nach der Veröffentlichung hätten Episoden folgen sollen. Doch zu diesem Zeitpunkt hätte das Spiel mit technisch weit besseren Titeln konkurrieren müssen; außerdem war unklar, wie die kostenpflichtigen Zusatzkapitel den Spielern zugänglich gemacht werden sollen. Klassische Add-Ons wollte man nicht, Gratis-Downloads hätten sich nicht gerechnet. Das zu rund einem Viertel fertiggestellte Spiel sollte Mitte 2000 erscheinen. Projektleiter und *Betrayal at Krondor*-Designer John Cutter und sein Team widmen sich mittlerweile anderen Spielen. *Good & Evil, Amen: The Awakening* und erst recht Total Annihilation: Kingdoms sind von dieser Entscheidung nicht betroffen.

Diese Szene werden Sie nie auf Ihrem PC erleben: Cavedog hat Elysium eingestellt.

TELEGRAMM

+++ In einem Interview hat Spieldesigner Hans-Arno Wegner enthüllt, daß Software 2000 parallel zum nächsten Bundesliga Manager an einem neuen Adventure arbeitet. +++ Laut Interplay wird es zusätzlich *Die Legende der Schwertküste* ein zweites offizielles Add-On zu *Baldur's Gate* geben, das im August erscheinen soll. +++

Deus Ex

Verschwörungstheorien von Ion Storm

Deus Ex von Ion Storm erzählt die Geschichte von J.C. Denton, einem Sonderermittler in Sachen Terrorismus, der zusammen mit seinem Bruder einer weltweiten Verschwörung auf die Schliche kommt. Die an eine Mischung aus *Akte X* und *Blade Runner* erinnernde Geschichte wird aus der Ich-Perspektive gespielt und führt die Hauptperson unter anderem an so illustre Plätze wie das Weiße Haus in Washington, das Taj Mahal und die berühmt-berüchtigte Area 51. Bis zum Release des SciFi-Adventures wird man sich allerdings noch gedulden müssen – ein Release vor dem Jahr 2000 scheint unwahrscheinlich.


Sieht aus wie ein typischer Actionshooter, ist aber in Wirklichkeit ein Rollenspiel.

Nocturne

Alptraum in 3D

Am 31.10. ist nicht nur Halloween, sondern auch der angepeilte Erscheinungstermin von *Nocturne* aus dem Hause Terminal Reality *(Monster Truck Madness)*. In diesem Action-Adventure erwartet Sie eine klassische Schauergeschichte mit Werwölfen, Vampiren, Zombies und Ghouls. Sie übernehmen die Rolle eines Spezialagenten für paranormale Fälle im Amerika der vierziger Jahre und ziehen aus, um die Welt von den Heerscharen der Untoten zu befreien. Ein gerendertes „Gruselkabinett", effektvolle Überraschungsmomente und volumetrischer Nebel tragen zum gespenstischen Flair von *Nocturne* bei.


Perspektive und Atmosphäre erinnern an den Gruselklassiker Alone in the Dark.

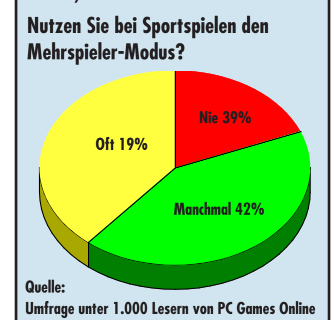




Florian Stangl und die Kommunikationsmuffel

Was ist los, liebe Leser? **Haben Sie Kommunikationsprobleme?** Leiden Sie unter sozialer Armut? 39% Prozent von Ihnen – und das sind eine ganze Menge! – nutzen den Mehrspieler-Modus von Sportspielen nicht! Dabei gewinnt doch jeder Titel, von *FIFA* über *NHL* bis zu den Rennspielen, gewaltig an Gaudi, wenn der beste Freund nebendran sitzt und knapp verliert. Haben Sie keine Freunde? Oder liegt es vielleicht daran, daß Sie gerne wollten, aber nicht können? Möglicherweise sind auch die Spiele an sich nicht so reizvoll, wie sich die Hersteller das manchmal vorstellen. Beispiel: **Die kleine Schwester würde auch mal gerne mit Ihnen eine Partie FIFA 99 spielen** – würden Sie das wollen? Es dürfte kaum Spaß machen, schließlich würden Sie blind und mit einer Hand auf den Rücken gebunden immer noch gewinnen. Vielleicht würden ausgefeiltere Handicap-Einstellungen dieses Problem beheben. Ein anderer Grund dürfte das Fehlen eines passenden zweiten Eingabegerätes sein, denn wenn einer der Kontrahenten mit dem wuchtigen Analog-Stick für Flugsimulationen oder mit der Tastatur den Puck herumschieben muß, kommt schnell Frust auf. **Vielleicht sollten Sie es einfach mal versuchen,** denn nicht jeder Spielemuffel ist nach einer Partie *FIFA* abgeneigt, weiterzuspielen – lassen Sie ihn einfach mal gewinnen! Dank der vielen Lizenzen im Sportspiel-Bereich können Sie so vielleicht im Freundeskreis das Interesse für Ihr Hobby wecken.

Nutzen Sie bei Sportspielen den Mehrspieler-Modus?

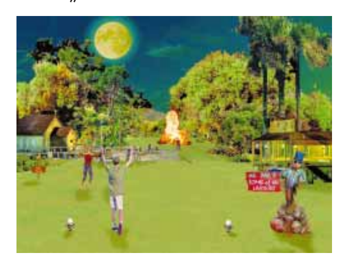


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Links Extreme

Extremsportler

Sie halten Golf für einen staubtrockenen Altherrensport? Dann haben Sie *Links Extreme* von Access/Microsoft noch nicht erlebt, das auf der *Links LS 99*-Engine basiert. Der Mojo-Bay-Platz ist gespickt mit bizarren Schauplätzen wie Piratennestern, Jahrmärkten und Aztekentempeln, wo Sie die verrücktesten Spezialschläge ausprobieren dürfen und auch vor Sabotage-Aktionen gegen Ihre Mitspieler nicht zurückschrecken. Der Mehrspielermodus heißt nicht umsonst „Deathmatch"...



Statt mit Golfbällen putten Sie hier mit Granaten – nicht ohne Folgen...

GP 500

Kurvenreiche Schönheit

Nicht verwandt und nicht verschwägert mit dem (fast) gleichnamigen Motorradsimulation von Ascaron: MicroProse schickt im Herbst die Fahrer der letztjährigen Saison auf 14 Pisten ins Rennen; Fahrstil und Fähigkeiten der Piloten wird sich an den lizenzierten Originalen orientieren. Das netzwerktaugliche Programm fordert Electronic Arts' *Superbike Worldchampionship* mit vier Modi (Meisterschaft, Einzelrennen etc.), sechs Perspektiven und weitreichenden Tuning-Möglichkeiten (inklusive Telemetrie) heraus. Erscheinen wird *GP 500* im Herbst '99.

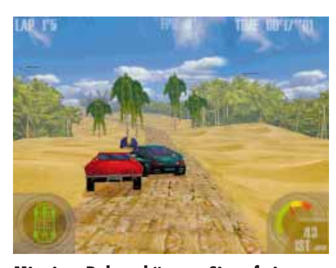


Bereits die Bilder aus der Alpha-Version deuten das Potential von GP 500 an.

Road Wars

Straßenschlacht

Intense Entertainment, Hersteller von Simulationen wie *Castrol Honda Superbike World Champions* und *Johnny Herbert's Grand Prix World Champions*, fordert mit dem Rennspiel *Road Wars* die *Need for Speed*-Macher von Electronic Arts heraus. In der Tradition von *Interstate '76*, *Dethkarz*, *Motorhead* oder *Powerslide* räumen Sie Ihre zwölf Konkurrenten auch mit unfairen Mitteln oder Waffengewalt von der Straße. Die Preisgelder werden umgehend in Reparaturen oder bessere Waffen, Reifen, Panzerungen und anderes Tuningzubehör investiert. Force-Feedback-Support und Direct-3D-Beschleunigung sollen im zweiten Quartal 1999 auch im Netzwerk für eine Renngaudi sorgen.



Mit einer Rakete könnten Sie auf ein riskantes Überholmanöver verzichten...

Formula One Racing

Lizenz zum Rasen

Wenn in einer Formel-1-Simulation Villeneuve und Frentzen noch für Williams fahren, dann ahnen Sie schon: Aha, das Ding hat die Lizenz vom vergangenen Jahr. So ist es auch im Fall von *Official Formula One Racing* von Eidos Interactive, das sämtliche Teams, Rennwagen und Strecken umfaßt. Je nach Modus wird aus dem Programm eine Simulation oder ein Rennspiel. 3D-Karten und Force-Feedback-Lenkräder werden selbstverständlich unterstützt, im Netzwerk fahren maximal zwölf Piloten gegeneinander. Den Konkurrenten zu Racing Simulation 2 testen wir im nächsten Monat.



Mehr als 20 Kameraperspektiven fangen die WM-Läufe aus den atemberaubendsten Blickwinkeln ein.

Demolition Racer

Schrottspiel von den Demolition Derby-Machern

Nach *Demolition Derby* jetzt *Demolition Racer:* Bei diesem Accolade-Rennspiel (für Sommer '99 angekündigt) dürfen Sie genau das tun, was beim Psygnosis-Hit so viel Spaß gemacht hat – Autos schrotten. Bis zu 16 Autos sind auf den zwölf Etappen gleichzeitig unterwegs; die Spielmodi reichen vom gegenseitigen „Abschießen" in Arenen über Stock-Car-Rennen bis hin zum waghalsigen "Demolition Racing". Nach Kollisionen verknüllen sich die Fahrzeuge formschön, Reifen, Türen, Teile und Motorhauben fliegen durch die Luft, Sprünge und Überschläge sind an der Tagesordnung. Die Programmierer von Pitbull (*Test Drive 4* und *5*) versprechen zudem einen 2-Spieler-Splitscreen-Modus.



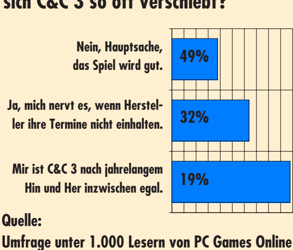
Karambolage in der Arena: Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt die Schlacht.



Petra Maueröder bleibt optimistisch

Alle Achtung, Sie haben einen ganz schön strapazierfähigen Geduldsfaden! **Gut die Hälfte unserer Leserschaft hat Verständnis für die *Command & Conquer: Tiberian Sun*-Programmierer, die derzeit wohl mehr Ränder als Augen haben, weil sie Tag und Nacht durchschuften.** Den Westwood-Pressesprechern bleibt in der Zwischenzeit nichts anderes übrig, als das firmeninterne Glaubensbekenntnis („Ich glaube, daß *C&C 3* ganz bald fertig ist") aufzusagen. Wer's glaubt, wird selig – und wartet. Und wartet. Und wartet. **In der Tat erinnern derlei Ankündigungen an die Beteuerungen rühriger Religionsgemeinschaften, die seit Jahrzehnten gebetsmühlenartig den Weltuntergang fürs kommende Wochenende prophezeien.** Oder an das „Ehrlich-ich-räum'-mein-Zimmer-wirklich-gleich-auf"-Gelöbnis fünfjähriger Steppkes. Jedenfalls ist das Spiel nach offiziellen Aussagen zu 85% fertiggestellt, spätestens Anfang Juni sollen die Arbeiten abgeschlossen sein. **Ich bin guter Dinge, daß es Westwood tatsächlich noch in diesem Jahrtausend auf die Reihe kriegt.** Denn für *C&C 3* gilt genau das Gleiche wie für *Age of Empires 2*, über das ein ungenannt bleibend wollender Microsoft-Insider urteilt: **„Die müssen auf jeden Fall in diesem Jahr damit rauskommen, sonst ist die Grafik schon wieder veraltet."** Hat er recht – allerdings war auch bei *StarCraft* das Haltbarkeitsdatum der Grafik bereits abgelaufen. Doch sowas nehmen Echtzeitfans eben gern in Kauf, solange Atmosphäre und Missionsdesign stimmen.

Nehmen Sie es Westwood übel, daß sich C&C 3 so oft verschiebt?

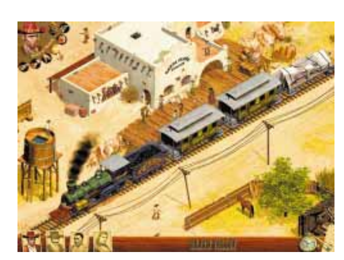


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Death Valley

Commandos im Wilden Westen

Das aktuelle Projekt von Spellbound (*Airline Tycoon, Perry Rhodan*) verfrachtet das *Commandos*-Spielprinzip ins Jahr 1870. Eine verwegene Truppe aus Spezialisten (Scharfschütze, Mediziner etc.) rund um Sheriff John Cooper setzt Colts, Lassos, Steine, Spieluhren, Messer, Peitschen, Dynamit und Klapperschlangen ein, um in der verschlafenen Goldgräberstadt Gold Greek einer mordenden und brandschatzenden Bande auf die Spur zu



Die isometrische Ansicht ist zoombar.



kommen. Kriechend, kletternd, reitend, Tiergeräusche nachmachend und in Hinterhalte lockend lösen Sie die 24 Missionen; wie beim Pyro-Hit spielen Sicht- und Hörweiten eine entscheidende Rolle – ein Klick blendet den Sichtbereich der Gegner ein. Drei Zoomstufen, Auflösungen bis 1.280x1.024 und ein Mehrspielermodus bilden den technischen Rahmen. Fertig sein soll's im Herbst ´99.

BlockWar

Ohne Rücksicht auf Verluste

Eine finstere Mischung aus *Syndicate Wars, Commandos* und *Grand Theft Auto* entwickelt die Firma Kaos Kontrol. Ihre *BlockWar*-Söldner haben sich eine Stadt von den Ausmaßen New Yorks als Abenteuerspielplatz ausgesucht und inszenieren dort einen Privatbürgerkrieg.



Die Kamera schwebt völlig frei durch die Wolkenkratzerschluchten und liefert die jeweils optimalste Ansicht.

Im Kampf gegen Polizei und rivalisierende Banden sprengen und feuern Sie sich entweder im 3D-Shooter-Blickwinkel oder aus isometrischer Echtzeitstrategieperspektive durch die Häuserblocks. Die 3D-Städte „leben" förmlich und enthalten funktionierende Züge, U-Bahnen, Busse und Autos. Die HighColor- bzw. TrueColor-3D-Engine können Sie 18 Levels lang genießen. Noch in diesem Jahr soll der Häuserblockkrieg starten.

C-Lone

Explosive Mischung

Einen Spagat zwischen Runden- und Echtzeitstrategie wagen Magic Bytes (*Biing!, Nice 2*) und Virtual X-Citement (*Akte Europa*) mit *C-Lone* – trotz der Komplexität spielt es sich fast wie *Command & Conquer* oder *Z*. Während der 20 Missionen stellt man Ihnen zunehmend mehr Waffensysteme und Gebäude zur Verfügung; Land-, Luft- und Wassereinheiten werden Spielzug für Spielzug über das isometrische 3D-Gelände bewegt und dienen zur Zerstörung gegnerischer Stützpunkte und zur Befreiung von Gefangenen. Eine Testversion dieser deutschen Produktion erwarten wir für die PC Games 7/99.



An den verschiedenfarbigen Bereichen erkennen Sie, wie weit die Einheiten pro Runde vorrücken dürfen.

Bundesliga 2000

EA Sports endlich erstligatauglich?

In den Datenbanken tauchen die Bundesligastars mit ihren richtigen Namen auf.

Als einziger Fußballmanager wird *Bundesliga 2000* von Electronic Arts die begehrte DFB-Lizenz aufweisen; alle wichtigen europäischen Ligen (Holland, Spanien, England, Italien etc.) sind mit von der Partie. Die Entwickler planen einen deutlichen Ausbau der Stadionperipherie (zum Beispiel Parkplätze, Fanshops), umfangreiche Automatikfunktionen in Form von Assistenten, erweiterte Statistiken und erstmals einen Mehrspielermodus. Spürbar verbessert wird die Darstellung der aufgebohrten 3D-Spielszenen: Wie von PC Games beim Test des Vorgängers reklamiert, wird es außerdem möglich sein, die Partien auf die Höhepunkte der Begegnung zu beschränken. Zudem lassen sich jederzeit Auswechslungen und taktische Änderungen per Knopfdruck vornehmen. Der Anstoß erfolgt im Herbst dieses Jahres.

TELEGRAMM

Bislang Gerücht, jetzt Fakt: Die Arbeiten am Interplay-Echtzeitstrategiespiel *Alien Intelligence* wurden eingestellt. Als Grund nennt Interplay permanente Verzögerungen durch die Entwickler von Flatline Studios. Endlich wird *Panzer General 3D* seiner Bezeichnung gerecht: In *Panzer General 3 Assault*, der nächsten Folge des populären, rundenbasierenden Hexagonstrategiespiels, ziehen Sie Ihre Einheiten über eine echte 3D-Landschaft. Termin: September ´99 Das Quicksilver-Team arbeitet an einer Fortsetzung zum Aufbaustrategiespiel *Conquest of the New World 2*. Black Star Multimedia entwickelt eine Neuauflage der Ölbaron-WiSim *Oil Imperium*, allerdings im neuzeitlichen *Industriegigant*-Look. *Oil Tycoon* ist für den Juli vorgesehen.

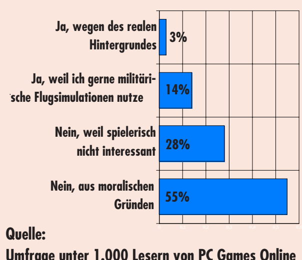




Harald Wagner bietet eine Wette an

Die NATO bombt sich den Frieden zurück. Zwar mußte der in chirurgische Phasen eingeteilte Befriedungsplan schnell zu den Akten gelegt werden, dennoch fühlen sich die verantwortlichen Generäle und Politiker zusehends mehr in ihrem Element. Gerade die deutschen Militärs mußten lange darauf warten, ihre Existenz rechtfertigen zu können. Aber auch unsere Mitstreiter geben ihre anfängliche Zurückhaltung auf, von einem Zurückhalten der Bodentruppen ist schon lange keine Rede mehr. Vor drei Monaten fragten wir Sie, ob Sie es moralisch bedenklich fänden, wenn derzeit stattfindende Kriege als Schauplatz für Simulationen dienen. Immerhin 36 Prozent antworteten damals mit „Ja", die aktuelle Umfrage ergab einen um satte 19 Prozentpunkte höheren Wert. **Wenn man schon nicht aus der Geschichte lernt, dann doch aus der tagtäglichen Berichterstattung der Medien.** Mag das veröffentlichte NATO-Material auch noch so substanzlos sein, das Leid der Kosovaren und auch der Serben ist unübersehbar. Wer aber vermutlich nichts gelernt hat, sind die Spielehersteller. Nach jedem Krieg der Vergangenheit wurden entsprechende Flugsimulationen entwickelt. Der in Phasen eingeteilte NATO-Plan eignet sich überdies bestens, um in Strategiespielen umgesetzt zu werden. **Wetten, daß wir noch in diesem Jahr ein geschmackloses Stück Software zum Thema Kosovo-Konflikt in die Redaktion geschickt bekommen?**

Wenn eine militärische Flugsimulation mit dem Thema Kosovo-Konflikt erscheint, würden Sie diese kaufen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Desert Fighters

Wüste Flugsimulation



Die nordafrikanische Wüste dient Dynamix als Schauplatz für Desert Fighters.

Nach *Red Baron 2* schickt Sie Dynamix in die Wüste: *Desert Fighters* simuliert erstmals den Nordafrika-Feldzug im Zweiten Weltkrieg und erscheint im kommenden Oktober. Abhängig von zerstörten Nachschubkonvois und Tanks verzweigt die umfangreiche Kampagne. Von den 30 verschiedenen Flugzeugen der Deutschen, Italiener, Briten und Amerikaner dürfen Sie 18 selbst ausprobieren, darunter die Ju-87 Stuka, die Macchi MC 202, eine Spitfire sowie die P-51 Mustang. 3dfx-Glide- und Open GL-Unterstützung gehören ebenso zu den Features wie Internet-Luftschlachten mit bis zu 60 beteiligten Spielern.

MS Flight Simulator 2000

Die nächste Auflage feiert Premiere auf der E3

Microsoft macht seinen Flugsimulator fit fürs nächste Jahrtausend: Konkurrenzlose Features im Bereich Realitätsnähe (Wetter- und Jahreszeiten-Effekte, Jeppesen-Navigationsdatenbank, erweiterte Sprachausgabe etc.), 65.000 Farben-Grafik mit extrem filigranen Texturen und DirectX 7.0-Unterstützung setzen neue Standards. Erstmals heben Sie standardmäßig mit einer Boeing 777-3000 oder einer Concorde ab – und zwar von 20.000 statt bisher 3.000 Flughäfen. New York, Los Angeles, San Francisco, Chicago, London und Paris sind besonders detailliert nachgebildet. Für die US-Version rechnet man mit einer Veröffentlichung im Oktober 1999, die deutsche Ausgabe folgt noch vor Weihnachten.



Wie beim MS-Flugsimulator 98 dürfen Sie mit Ihrer Cessna auch eine Sightseeing-tour über der Londoner City unternehmen.

KA-52 Team Alligator

Team Apache-Macher zeigen der Konkurrenz die Zähne

Das direkte Pendant zum Apache Longbow-Kampfhubschrauber der US-Streitkräfte ist der Kamov 52 Alligator, der derzeit unter enormen Sicherheitsvorkehrungen von der russischen Luftwaffe erprobt wird. Was GT Interactive und Simis (*MiG 29 Super Fulcrum, Team Apache*) aber nicht davon abhält, eine darauf basierende Simulation zu entwickeln. Besonderheit: Bei *KA-52 Team Alligator* fliegen Sie nicht alleine, sondern in Formationen. Bis zu 16 begleitende Hubschrauber und bis zu 60 Bodeneinheiten wollen in Echtzeit koordiniert werden. Die ersten Bilder gibt's bereits jetzt, das fertige Programm im November.



You are not alone: Die russischen Helikopter-Staffeln heben stets in Gruppen ab.

A-10 Warthog

Wenn innere Werte zählen

Was macht das nach Meinung vieler Piloten „häßlichste" Kampfflugzeug der Welt, die A-10 Thunderbolt II, für einen Flugsimulationsfan so interessant? Zum Beispiel, daß das „Warthog" (also Warzenschwein) weder über Hightech-Instrumente noch ein Radar verfügt – hier müssen Sie also auf Sichtkontakt fliegen. Zwei Kampagnen (Korea sowie fiktive Invasion der Sowjetarmee in Deutschland) und eine Flut an Einzelmissionen wollen die Entwickler von *AH-64 D Longbow 1* und *2* beim Start im Herbst ´99 mitliefern. In Jane''s Combat.Net darf man sich kostenlos in Dogfights via Internet stürzen; die Mehrspielermissionen eignen sich für bis zu acht Piloten.



Die Großaufnahme zeigt, mit welcher Detailtreue die neueste Jane's-Simulation A-10 Warthog aufwartet.

Gunship 3

Konkurrenz für Apache Longbow

Eine der realistischsten Hubschraubersimulationen erlebt ihr Comeback: In *Gunship 3* von *Falcon 4.0*-Hersteller MicroProse steigen Sie mit den modernsten Kampfhelikoptern der US-Streitkräfte auf, absolvieren Aufklärungs- und Eskorteinsätze und schützen Bodentruppen. Im Karrieremodus sammeln Sie Orden und Beförderungen und absolvieren mehrere Feldzüge. Eine Schnittstelle zur Panzersimulation *M1 Tank Platoon 2* ermöglicht spannende Mehrspielereinsätze. Bilder und Infos zur 3D-Grafik werden auf der E3 in Los Angeles enthüllt, im vierten Quartal dürfen Sie die Motoren anlassen.



Genauso wie die Falcon-Serie wird auch Gunship auf den neuesten technischen Stand gebracht.





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.27	03/99
Alpha Centauri	V2.0 Beta (eng)	05/99
Anno 1602	Patch #4 (deu)	05/99
Anno 1602 – NINA	v1.3	06/99
Apache Havoc	v1.1c (deu)	06/99
Baldur's Gate	v1.14315 (int)	05/99
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
C&C Red Alert MP	v3.03 (deu)	05/99
C&C Red Alert	v1.08(deu)	05/99
Caesar 3	v1.0.1.0	03/99
Descent 3	v1.1.1 Demo Patch (engl)	06/99
Descent 3	v1.1.1 Demo Slidepatch (engl)	06/99
Descent: FreeSpace	v1.06 (us)	06/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.20	05/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.23	05/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.26	05/99
Die Siedler 3	v1.26 von v1.25	05/99
Colin McRae Rally	(euro)	03/99
Commandos	v1.1	11/98
Diablo	v1.07	12/98
Dune 2000	v1.3	01/99
Falcon 4.0	v1.06 (us)	06/99
Falcon 4.0	v1.06 (deu)	06/99
Fallout 2	v1.02D Beta	03/99
FIFA 99	v1.11 (eng)	05/99
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	01/99
Gangsters	v1.01	03/99
Grand Touring	Patch #2 (eng)	05/99
Grim Fandango	v1.01	03/99
Heretic 2	v1.01 (us)	06/99
Imperialism 2	v1.02	06/99
King's Quest 8	v1.0.0.3 (eng)	06/99
Knights & Merchants	v1.32	01/99
Kurt	v1.12 (deu)	05/99
Longbow 2	v2.09	12/98
MechWarrior 3	Demo Patch	06/99
Motorhead	v3.0 (eng)	06/99
Myth 2	v1.2.1 (eng)	06/99
NASCAR Revolution	v1.1 Beta Patch (engl)	06/99
NBA Live 99	v1.1 (deu)	05/99
NBA Live 99	v1.1 (eng)	05/99
Need for Speed 3	Patcher	02/99
NHL 99	Patch #1	02/99
Nice 2	v1.0.2	03/99
PC Games Cheat 3		06/99
Populous – The Beginning	v1.01	03/99
Powerslide	v1.01 (euro)	05/99
Pro Pilot 99	v1.03 (eng)	05/99
Racing Simulation 2	v1.03	03/99
Racing Simulation 2	3Dfx v1.06 (eng)	06/99
Racing Simulation 2	D3D v1.06 (eng)	06/99
Racing Simulation 2	D3D v1.05	05/99
Railroad Tycoon 2	v1.03	03/99
Red Baron 2	3D-Patch	01/99
Red Baron 3D	v1.078 (eng)	05/99
Requiem	v1.1 (engl)	06/99
Return To Krondor	v1.0.0.6	03/99
Rollercoaster Tycoon		06/99
Sports TV Boxing	v1.2	05/99
StarCraft	v1.05 (eng)	05/99
StarCraft: Brood War	v1.05 (eng)	05/99
Thief: Dark Projekt	v1.33 (eng)	05/99
Tomb Raider 3	Patch #1	03/99
Turok 2	V1.04 (eng)	05/99
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v220Beta	03/99
Uprising 2	AMD m. 3dfx	06/99
Uprising 2	AMD o. 3dfx	06/99
Uprising 2	Intel m. 3dfx	06/99
Uprising 2	Intel o. 3dfx	06/99
World War 2 Fighters	v1.05F	03/99

* Neuzugänge sind farbig gekennzeichnet. Alle beschriebenen Patches finden Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM.

Anno 1602

Neue Abenteuer, alte Fehler



Neue Inseln, neue Abenteuer ist nun ebenso stabil wie das Hauptprogramm.

Der Patch NINA v1.3 ist ausschließlich für das Erweiterungsset *Neue Inseln, Neue Abenteuer* bestimmt. Er behebt zahlreiche Fehler, die erst durch die Zusatzmissionen in das Programm integriert wurden. Unter anderem erzeugt die Lagerhaltung nicht mehr selbständig Warenbestände, Schutzgeldzahlungen an die Piraten haben wieder ihre besänftigende Wirkung und alle Bedürfnisse der Eingeborenen werden in den Spielstand-Dateien mit abgespeichert. Zudem wurden in fast allen Szenarien individuelle Fehler berichtigt, die die Spielbalance störten. Aus diesem Grund dürfen für die in der Readme-Datei aufgeführten Szenarien keine alten Spielstände mehr verwendet werden.

King's Quest 8

Die richtige Perspektive



Derart verbogene Texturen und fehlende Schatten gehören der Vergangenheit an.

Eine deutliche grafische Aufwertung erfährt Sierras *King's Quest 8* durch den Patch v1.0.0.3. Unter Direct3D werfen Hauptfigur Connor, die Monster, sonstige Spielcharaktere und die feststehenden Objekte einen Schatten, der überdies individuell und perspektivisch korrekt berechnet wird. Auch durchsichtige Polygone sowie perspektivisch verzerrte Texturen sind nun möglich, wodurch fast alle Grafikfehler endlich beseitigt wurden. Der Patch enthält auch alle vorhergehenden Fehlerbereinigungen, die sich vor allem der Spiellogik widmeten.

Racing Simulation 2

Stabilitätsprobleme behoben



Abstürze und Synchronisationsprobleme dürften laut Ubi Soft nicht mehr auftreten.

Neben einigen kleinen Grafikfehlern, die separat für Direct3D und 3dfx behandelt werden, verbessert der Patch v1.06 die Stabilität der Rennsimulation. So stürzt das Programm nicht mehr ab, wenn man im laufenden Spiel mit Alt-Tab den Task wechselt, auch die gelegentlichen Abstürze im Zusammenhang mit 3D-Soundkarten gehören nun der Vergangenheit an. Auch im Mehrspielermodus wurde nachgebessert: Bei sehr langsamen Verbindungen simuliert das Programm nun bei Bedarf die Steuerung der Konkurrenzfahrzeuge und die Einfahrt in die Boxen führt nicht mehr zum Verbindungsabbruch.

RollerCoaster Tycoon

Mehr Spaß zur Sommerzeit



14 neue Achterbahnen für Rollercoaster Tycoon befinden sich auf der Cover-CD.

Nach der Umstellung der Uhren auf die Sommerzeit dürften viele *Rollercoaster Tycoon*-Spieler entsetzt festgestellt haben, daß sämtliche Spielstände plötzlich nicht mehr funktionieren. In der Rubrik „Specials" auf der Cover-CD-ROM finden Sie den Bugfix, der die Spielstände wieder zum Leben erweckt. An gleicher Stelle können 14 neue Attraktionen installiert werden, die Spieldesigner Chris Sawyer höchstpersönlich entworfen hat. Darunter befinden sich spektakuläre Korkenzieher-Achterbahnen, eine kindgerechte Holzachterbahn und eine rasante Loren-Achterbahn.

Myth 2

Gameplay verbessert

Das Update zur Version v1.2.1 des 3D-Echtzeitstrategiespiels behebt Probleme, die im Zusammenhang mit 3D-Grafikkarten auftraten. Alle anderen Fehler lassen sich auf veraltete Hardware-Treiber zurückführen. Zusätzlich wurden einige wichtige Veränderungen am Gameplay vorgenommen: Die rechte Maustaste deselektiert nun die Einheiten und die Spinnen haben einen geringeren Aktionsradius. Der Mehrspielermodus wurde ebenfalls überarbeitet. Unter anderem wurden die Spielbalance verbessert, die Statistik fehlerbereinigt und die Verbindungsgeschwindigkeit erhöht.



Grafiken, Statistiken und vor allem die Bedienung wurden von Hersteller Bungie Software nachgebessert.

Falcon 4.0

Abstürze ohne Absturz

Unglaubliche dreizehn Möglichkeiten, das Programm zum Absturz zu bringen, wurden im Update v1.06 entfernt. Neben den Problemen mit Voodoo2-Karten und Software-Darstellungen wurden auch die zahlreichen Funksprüche, die zum Systemabsturz führten, nachgebessert. Die Auswertungen funktionieren nun wie erwartet, die Farbe der Flugzeugbezeichnungen repräsentiert nun die Parteizugehörigkeit und die Künstliche Intelligenz der Gegner und des Autopiloten wurde verbessert. *Falcon 4.0* unterstützt nun mehrere Joysticks und das Setup vergißt die Einstellungen nicht mehr. Alte Spielstände sollen laut Hersteller nicht verwendet werden, auch empfiehlt sich eine Neuinstallation des Spiels vor der Verwendung des Patches.



Die Verwendung des 2D-Cockpits erhöht nun die Bildwiederholrate der Simulation.





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK.
Classics (Funsoft)	
Monkey Island Special	DM 29,95
Rebel Assault 2	DM 39,95
Shadows of the Empire	DM 39,95
TIE Fighter Gold	DM 39,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Microsoft	
Age of Empires Gold	DM 79,00
Classic (Electronic Arts)	
Lands of Lore 2	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix 2	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
Koch Media	
Autobahn Raser	DM 39,95
RTL 2 3 Mega Games Sci-Fi	DM 79,95
Hammerpreise (Empire)	
Combat Chess	DM 29,95
F/A-18 Korea	DM 29,95
Norm Kogers Art of War	DM 29,95
The Golf Pro	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
Tomb Raider 2 – Director's Cut	DM 49,95
Cool 200 (GT Interactive Value)	
Bowlda Dash	DM 19,95
Dionakra	DM 19,95
Pilot	DM 19,95
Stone Age	DM 19,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der Industriegigant	DM 29,95
Dethkarz	DM 29,95
F22 Total Air War	DM 39,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 19,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Holiday Island	DM 29,95
John Sinclair	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Perry Rhodan	DM 39,95
Starshot	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
Titanic	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Softgold	
GP 500 ccm	DM 50,-
Monkey Island 3	DM 50,-
Rent-A-Hero	DM 50,-
TopWare	
Bernie Boulder	DM 29,95
Robo Rumble	DM 29,95
Sierra Classics	
Larry Laffer 1-7	DM 59,95

Age of Empires Gold

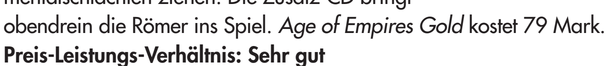
Beim Griechen um die Ecke

Einmal *Age of Empires* plus Zusatzpaket *Der Aufstieg Roms* ergibt *Age of Empires Gold*: Das historische Echtzeitstrategiespiel von Microsoft und den Ensemble Studios zählt nicht ohne Grund zu den PC Games-Referenzen. *Age of Empires* bringt die Antike in ihrer ganzen Renderpracht auf Ihren Bildschirm, wenn Griechen, Perser, Babylonier und andere Völker in Monumentalschlachten ziehen. Die Zusatz-CD bringt obendrein die Römer ins Spiel. *Age of Empires Gold* kostet 79 Mark.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

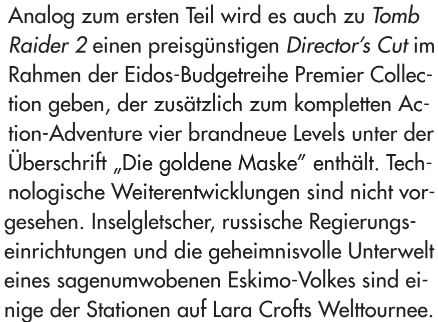


Eine goldene Gelegenheit für all jene, die auf der Suche nach einem richtig guten Echtzeitstrategiespiel sind: Age of Empires Gold.



Tomb Raider 2 – Director's Cut

Lara hopst weiter



Analog zum ersten Teil wird es auch zu *Tomb Raider 2* einen preisgünstigen *Director's Cut* im Rahmen der Eidos-Budgetreihe Premier Collection geben, der zusätzlich zum kompletten Action-Adventure vier brandneue Levels unter der Überschrift „Die goldene Maske" enthält. Technologische Weiterentwicklungen sind nicht vorgesehen. Inselgletscher, russische Regierungseinrichtungen und die geheimnisvolle Unterwelt eines sagenumwobenen Eskimo-Volkes sind einige der Stationen auf Lara Crofts Welttournee. Ab Ende Mai ist der *Director's Cut* im Handel erhältlich, den Test gibt's ab 2. Juni in der nächsten PC Games.

Bereits der Tomb Raider 1-Director's Cut enthielt vier neue Missionen für die attraktive Powerlady.

Game Gallery Vol. 1

Spektakuläre Mega-Spielesammlung

Konkurrenz für *Gold Games 3* und *Play the Games Vol. 1*: Ab 27. Mai gibt's die *Game Gallery Vol. 1* von Acclaim/Swing zu kaufen. Für unverbindlich empfohlene DM 69,95 bekommt man 15 gute bis sehr gute PC-Spiele, verteilt auf 16 CD-ROMs. Die Titel im Einzelnen: Ascarons Top-Fußballmanager *Anstoß 2*, die Acclaim-Actionkracher *Forsaken* und *Turok*, die 3D-Echtzeitstrategie-Innovation *Uprising* und das Rundenstrategiespiel *Heroes of Might & Magic 2* aus dem Hause Ubi Soft/3DO, Accolades Rennspiel *Test Drive 4*, die Golfsimulation *Jack Nicklaus 5*, der Weltraum-Strategietitel *Deadlock 2*, das Echtzeitstrategiespiel *Constructor*, die Formel-1-Rennsimulation *Johnny Herbert's Grand Prix Championship 98*, das Motorradrennspiel *Castrol Honda Superbike World Champions*, die Ascaron-Wirtschaftssimulation *Vermeer*, das Render-Adventure *Rent-A-Hero* von Neo und die Flugsimulation *F/A-18 Hornet 3.0* von Empire – bei dieser Mischung dürfte für jeden was dabei sein. Natürlich liegen alle Spiele komplett in Deutsch vor, die Handbücher befinden sich allerdings nur als Datei auf CD-ROM. Dennoch ein Spitzenangebot – rechnen Sie ruhig mal nach, was Sie da gegenüber dem Einzelkauf sparen...

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut



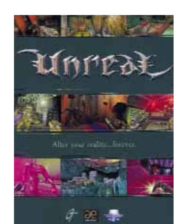
Viel Spiel für's Geld: Game Gallery Vol. 1 bietet eine ähnliche Qualität und Vielfalt wie Play the Games - zum gleichen Preis.

Unreal

Reale Preissenkung

Damit Sie was Ordentliches vor die Pumpgun bekommen, ehe im Juli die Mehrspielervariante *Unreal Tournament* auf den Markt kommt, senkt GT Interactive Deutschland den Verkaufspreis des Epic-3D-Shooters *Unreal* auf DM 49,95. Clevere Gegner, unheimliche Atmosphäre und eine der leistungsfähigsten 3D-Engines unserer Zeit sollten für Actionfans genügend Kaufanreize darstellen. Wer das Spiel bereits hat, wartet auf die für den Juli geplante offizielle Zusatz-CD.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut



Eines der genialsten 3D-Actionspiele aller Zeiten: Unreal von Epic Games.

Adventure Hall of Fame

Mit Ruhm bekleckert

Gleich sechs hochdekorierte Klassiker aus dem Rollenspiel- und Adventure-Bereich hat Interplay für *Adventure Hall of Fame* zusammengestellt, mit dem Sie für rund 60 Mark auf Monate hinaus beschäftigt sind: das 3D-Fantasy-Gemetzel *Die by the Sword*, die dazugehörige Zusatz-CD *Das Schwert des Schicksals*, das kultige Endzeit-Rollenspiel *Fallout*, Interplays VGA-Fantasy-Rollenspiel *Stonekeep* und die beiden Zeichentrick-Abenteuer *Baphomets Fluch 1* und *2*. Fast alle Titel wurden seinerzeit mit dem PC Games-Award ausgezeichnet, verteilen sich auf acht CD-ROMs und liegen jeweils in einer komplett deutschen Fassung vor. Die Handbücher befinden sich auf einer gesonderten CD-ROM.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut



Genau das Richtige für Abenteurer: Interplays Adventure Hall of Fame.

Marktdaten & Macher



Alexander Jorias ist Chef der Mannheimer Firma Massive (Schleichfahrt, Aqua)

Worin besteht der größte spielerische Unterschied zwischen Schleichfahrt und dem Nachfolger Aqua?
Aqua wird noch actiongeladener als *Schleichfahrt*. Der Spieler wird die 3D-Engine während des gesamten Spiels nicht verlassen. Wir bringen Elemente in das Spiel, die dem Genre der „Space Shooter" neue Impulse geben.

Was ist für Dich das herausragendste Feature von Aqua?
Die Lebendigkeit, der Realismus und die Details der Spielwelt. Die neuartige Weise, in der im äußerst actionlastigen *Aqua* die packende Story von Emerald „Dead Eye" Flint weitererzählt wird. Die Spielbarkeit und die Technik (Grafik, Sound und so weiter), die auch in *Aqua* die Meßlatte für die Konkurrenz wieder etwas höher legt.

Wie ist der Name Eurer krass-Engine entstanden?
Jeder, der die Engine in Aktion gesehen hat, fand bisher nur einen Ausdruck: krass!

Wen seht Ihr als stärksten Konkurrenten von Aqua?
Aqua ist ein „Weltraumshooter mit Landschaft", also sind alle Weltraumspiele potentielle Konkurrenten - und die kommen hauptsächlich von Origin, Digital Anvil und LucasArts. *Schleichfahrt* hatte *Privateer 2* als Konkurrenten. Bei *Aqua* wird es wohl *Freelancer* bzw. *Starlancer* (je nachdem, von welchen Verzögerungen wir alle zusammen heimgesucht werden).

Westwood Studios

C&C-Chefdesigner geht



Hiobsbotschaft für *C&C*-Fans: Kurz vor der (angeblichen) Fertigstellung von *Tiberian Sun* verläßt Chefdesigner Erik Yeo die Westwood Studios. Er folgt Lewis Peterson, dem Produzenten von *Command & Conquer*- und *Dune 2000*, und steigt bei dessen Firma 7 Studios als Design Director ein. „Das ist die Chance meines Lebens", strahlt Erik. „Ich freue mich sehr drauf, mit Lewis und seinem Team zusammenzuarbeiten. Der Abschied fällt mir schwer, aber *Tiberian Sun* sieht ausgesprochen gut aus und es ist in sehr guten Händen." Nach seinem Umzug von Las Vegas nach Santa Monica (Kalifornien) wird Erik Yeo die Position des Design-Direktors bekleiden. Neuer *C&C 3*-Chefdesigner wird Adam Isgreen, der dem *Tiberian Sun*-Team seit einem Jahr angehört und bereits als Chefdesigner von *Alarmstufe Rot* fungierte. Außerdem wird sich Westwood-Boß Brett Sperry stark in die Feinschliff-Phase einklinken.



Zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt räumt Erik Yeo seinen Schreibtisch.

Interactive Magic

Aus für Seven Kingdoms 2?



Harte Zeiten für Bill Stealey: In den Bilanzen regiert rote Tinte.

Nach etlichen Flops zieht Interactive Magic jetzt die Konsequenzen: Seit Ende März konzentriert sich die Firma von MicroProse-Veteran Bill Stealey ganz auf Internetspiele. Das Aus für verheißungsvolle Strategietitel wie *Shadow Company* oder *Seven Kingdoms 2*? Nicht ganz: Die Fertigstellung der zur Zeit entwickelten CD-ROM-Titel wird auf eine Neugründung namens iMagicGames ausgelagert.

Top Ten CD-ROM-Spiele

Platz	Trend	Titel
1	↑	Rollercoaster Tycoon
2	↓	SimCity 3000
3	→	Die Siedler 3
4	neu	Age of Empires Gold
5	↓	Sid Meier's Alpha Centauri
6	neu	Silver
7	neu	Pizza Syndicate
8	↓	Baldur's Gate
9	↓	Anno 1602
10	neu	Superbike World Championship

Tomb Raider

Filmteam fast komplett

Für den Lara-Croft-Film, der im Sommer 2000 in die Kinos kommt, wurde Steven de Souza von den Paramount Studios als „Drehbuchdoktor" engagiert. Der Mann weiß, wie man Actionfilme inszeniert: Die Bruce-Willis-Streifen *Stirb langsam 1* und *2* stammen aus seiner Feder. Auf dem Regisseurstuhl sitzt Komödienspezialist Stephen Herek (Critters, *Mighty Ducks, Bill und Teds verrückte Zeitreise durch die Zeit, 101 Dalmatiner*). Noch immer steht nicht fest, wer die Rolle der Lara Croft spielen darf.



Wer darf in die Rolle der Lara Croft schlüpfen? Eventuell enthüllen Eidos und Paramount den Namen auf der E3.



Timeline Studios

Michael Crichton macht Spiele



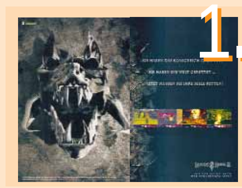
„Was Bestseller-Autor Tom Clancy mit *Rainbow Six* fertigbringt, kann ich als Noch-mehr-Bestseller-Autor schon lange", sagte sich Michael Crichton und gründete den Spielehersteller Timeline Studios. Ist dem Millionär nach Romanen wie *Jurassic Park, Lost World* und *Congo*, TV-Hits *(Emergency Room)* und Leinwand-Welterfolgen (*Twister, Enthüllung*) etwa langweilig geworden? Offizielle Begründung: „Seit 20 Jahren bin ich begeisterter Computerspieler. Dabei habe ich festgestellt, daß viele 3D-Spiele aus riesigen Umgebungen bestehen: gigantische Welten, ein paar Monster, wenige Puzzles, aber kaum Interaktion", philosophiert der Meister. „*Timeline* wird neue Maßstäbe durch schnelles Gameplay in einer kompakten, komplexen und sehr interaktiven Welt setzen ". Mit an Bord bei *Timeline* ist unter anderem Special Effects-Profi Michael Backes (*Jurassic Park*). Statt die *Quake 3*- oder *Unreal*-Technologie zu lizenzieren, will Crichton die OpenSpace-3D-Engine von Virtus einsetzen.



Michael Crichton lieferte unter anderem die Romanvorlage für Steven Spielbergs Jurassic Park.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 5/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:



1. **Lands of Lore 3** (EA/Westwood)

Westwood zeigt die Zähne: Das Rollenspiel seelenklempnert sich an die Spitze.

2. **Camel** (J. Reynolds Tobacco GmbH)

Und was liegt in Ihrem Handschuhfach? Das Camel-Maskottchen wird Zweiter.

3. **Postbank Giro Plus** (Deutsche Postbank AG)

Die Postbank tritt Kontogebühren in die Tonne – und freut sich über Platz 3.



Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 14. Mai 1999 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Wertung ausgeschlossen.

Infogrames

...schnappt sich Accolade



Einfach nicht genug bekommen kann Infogrames: Im nimmermüden Bestreben, in einem Atemzug mit Branchenprimus Electronic Arts genannt zu werden, kauft sich der französische Hersteller für 60 Millionen Dollar bei Accolade (*Test Drive, Test Drive Off-Road, Jack Nicklaus, Star Control*) ein. Accolade beschäftigt 145 Angestellte und setzt jährlich 50 Millionen Dollar um. Infogrames hat in diesem Jahr bereits Gremlin Interactive und die australische Marke Beam International (*KKND 2*) übernommen. „Unsere Konkurrenten werden uns nun um eine Pause bitten, aber die werden wir ihnen nicht geben", gibt sich Infogrames-Chef Bruno Bonnell kämpferisch. „Wir haben das Geld und sind glücklicherweise in der Lage, sofort in den Kriegsmodus umzuschalten, wenn wir wollen. Wenn wir etwas sehen, was wir mögen, dann holen wir es uns und machen den Deal. Es wird noch mehr passieren."



Microsoft

Alles im grünen Bereich

Access Software, der traditionsreiche Hersteller der Referenz-Golfsimulation *Links LS*, gehört ab sofort zu Microsoft. Die Links-Serie ersetzt damit die bisherige *Microsoft Golf*-Reihe, die es zwar weiterhin geben wird, allerdings nur in Form von Budgetversionen älterer Titel. Das Access-Entwicklungsstudio in Salt Lake City (Utah) bleibt erhalten. Für Ende Mai planen Microsoft und Access die gemeinsame Veröffentlichung der Golfparodie *Links Extreme* (siehe Sport-News).







Lara Croft ballert sich im feschen Dirndl durchs Münchner Hofbräuhaus – undenkbar, sagen Sie? Wenn es nach den Plänen der Hamburger Niederlassung von Eidos Interactive geht, werden die Spiele des Tomb Raider-Herstellers schon bald für den deutschen Markt maßgeschneidert. Auch Electronic Arts und Infogrames bauen derzeit eigene Entwicklungsabteilungen auf, die unter anderem komplett neue Spiele produzieren sollen. PC Games sagt Ihnen, was da auf Sie zukommt.

Internationale Spieleriesen auf Expansionskurs

Made for Germany

Soll ein englischsprachiges Spiel im deutschsprachigen Raum erfolgreich sein, kommt kein Hersteller darum herum, es zunächst aufwendig zu „lokalisieren“, sprich: Bildschirmtexte und Handbuch müssen übersetzt werden und die Sprachausgabe läßt man komplett neu von Profisprechern synchronisieren. Dabei werden häufig weder Kosten noch Mühen gescheut: Wenn sich die Stimme Ihres Lieblingshelden verdächtig nach Nicolas Cage, Arnold Schwarzenegger, Nick Nolte, Gilian Anderson, Whoopy Goldberg oder Sharon Stone anhört, dann ist das keine karitative Gefälligkeit des Spieleherstellers, sondern verkaufsfördernde Absicht. Zudem zwingen die deutschen Jugendschutzgesetze die Hersteller dazu, teils gravierende Änderungen an den Originalen vorzunehmen, um das Programm überhaupt einem breiten Publikum anbieten zu können – da muß zuweilen rotes Söldner-Blut in grüne Cyborg-Soße umgefärbt werden, wie beispielsweise in *Command & Conquer* geschehen. Bislang war das Lokalisieren allerdings mehr ein notwendiges Übel, um beim anspruchsvollen Verbraucher eine Chance zu haben. Seit neuestem machen große Spielekonzerne allerdings Ernst und eröffnen ganze Entwicklungsabteilungen, um vor Ort Spiele zu produzieren, die sich an den Vorlieben der Deutschen orientieren. Das sind zunächst mal Aufbaustrategiespiele wie *Anno 1602, Die Siedler 3, Der Industriegigant, Caesar 3, Rollercoaster Tycoon, SimCity 3000* und *Railroad Tycoon 2* – durch die Bank Kassenschlager. Und davon hätten Multimillionendollarkonzerne wie Eidos Interactive (*Tomb Raider, Commandos*), Infogrames (*Silver, Outcast*) oder Electronic Arts (*FIFA 99, Need For Speed*) gern ein paar mehr in ihrem teils recht actionlastigen Sortiment.

Wie Pilze aus dem Boden

In Zusammenarbeit mit kleineren, unabhängigen Teams sollen komplett neue Spiele entstehen, doch auch die Überarbeitung ausländischer Titel steht auf der Tagesordnung. Daß dies eine äußerst sensible Angelegenheit ist, zeigt sich beispielsweise bei Fußballmanagern. Da reicht es eben nicht, mal eben für ein paar Millionen Mark die deutschen Bundesligarechte einzukaufen und damit eine mittelprächtige Kicker-WiSim auszustatten, wie Electronic Arts auf schmerzliche Weise einsehen mußte: Denn während sich *Anstoß 2* und *Bundesliga Manager 98* hunderttausendfach verkauften, blieb *Bundesliga 99* von EA Sports wie Blei in den Regalen liegen. Bei *Bundesliga 2000* soll das nicht noch einmal passieren – da wird von vornherein drauf geachtet, daß das Bundesliga-Flair ungefiltert rüberkommt. Zudem ist unter anderem ein umfangreicherer Stadionausbau vorgesehen. Doch dies ist nur die Spit-

ze des Eisbergs: Electronic Arts-Mann Jörg Rohrer, Chef der eben gegründeten Entwicklungsdivision in Aachen, kann sich durchaus vorstellen, daß „eine Rennsimulation wie *Need for Speed* ausschließlich deutsche Rennstrecken oder Wagen beinhaltet". Alpenglühen statt Rocky Mountains, Opel Astra statt Dodge Viper, Bodensee statt Miami Beach? Beim geliebt-gehaßten *Autobahn Raser* des holländischen Herstellers Davilex ist dies bereits heute Realität. Für die Fortsetzung des Rennspiels (erscheint im September) wurden ganze Landstriche, Autobahnabschnitte und Städte abfotografiert, um Deutschland möglichst „echt" aussehen zu lassen. Soviel Aufwand für so wenig Spiel? Ja, denn Teil 1 gilt als eines der erfolgreichsten Rennspiele aller Zeiten – nicht die Grafik, nicht die Steuerung, nicht die Fahrphysik, nein, allein die Thematik machten das Spiel zum Hit. Auch das Vorbild *A2 Racer*, das sich mit niederländischen Fernstraßen befaßt, führt im Land der Tulpen seit Monaten die Charts an. Die Anpassungen bei der deutschen Version des Rennspiels werden so weit gehen, daß Sie bei Polizeikontrollen in Bayern sogar mit bajuwarischem Akzent zum Vorzeigen des Führerscheins aufgefordert werden.

Die richtige Strategie

Mit dem Selbstbewußtsein hoher sechsstelliger Verkaufszahlen von *Commandos* und *Tomb Raider 1-3* geht Eidos-Entwicklungsleiter Beco Mulderij davon aus, künftig bei den Inhalten der Eidos-Spiele ein gewichtiges Wörtchen mitreden zu können: „Es stellt sich für uns die Frage, warum Lara nicht in München oder Berlin auf Entdeckungsreise gehen sollte anstelle von London. Das kann man natürlich als internationale Version machen, so daß auch ein amerikanischer *Tomb Raider*-Spieler durch die Leopoldstraße joggt, oder man macht für verschiedene Länder unterschiedliche Levels. Die französische Version könnte dann durchaus in Paris spielen." Wenn Eidos-Boß Ian Livingstone demnächst etwas genauer auf die Wünsche und Anregungen seiner Hamburger Filiale hört, dann hat das einen ganz trivialen Grund: Deutschland spielt im PC-Bereich für Eidos Interactive die größte Rolle. Aber: „Deutschland unterscheidet sich gravierend von anderen Märkten", weiß Beco Mulderij. "Es ist kein Geheimnis, daß Strategiespiele hier eine ungleich größere Bedeutung haben als anderswo. Ein Blick auf die Media Control Charts des letzten Jahres zeigt, daß von den Top 20 nur etwa die Hälfte internationale Produktionen waren. Auch die Einordnung in bestimmte Genres kann sich unterscheiden: Wenn wir bei *Commandos* von einem Echtzeit-Taktik-Spiel reden, unsere US-Niederlassung es jedoch als Action-Spiel anpreist, spricht das für sich." Auch bei Electronic Arts in Aachen genießen Strategiespiele Prioritätsstufe 1. Nach Auffassung von Jörg Rohrer geht es bei der Entwicklung eigener Spiele nicht so sehr um die räumliche Nähe zu den Entwicklern, sondern vielmehr um deren Bezug zu diesem Genre. Er und sein Team sichten derzeit die laufenden Projekte etlicher kleiner, unabhängiger Teams und prüfen, ob einzelne Spiele in das Sortiment hineinpassen. „Es gibt eine Menge unabhängiger deutscher Teams, die genau wissen, was ein gutes Aufbaustrategiespiel ausmacht, und meine Aufgabe ist es eben, diese für Electronic Arts zu begeistern", beschreibt Rohrer seinen Job. Sein Gegenspieler heißt Beco Mulderij, der aktuell keinen Anlaß zu übertriebener Eile sieht: „Wir wollen sicher nicht überstürzt den Markt mit Aufbaustrategiespielen aufrollen – schließlich haben wir unsere Stärken bei den Strategie- und Taktikspielen bewiesen. *Commandos*, *Gangsters* und *Warzone 2100* treffen allesamt ganz gut den „deutschen" Geschmack".

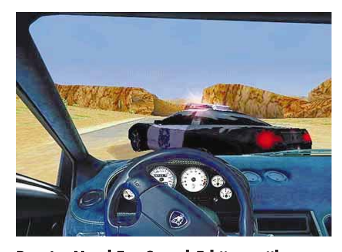
„Eine schlechte Synchronisation ist das Schlimmste, was man einem Spieler antun kann. Sie zerstört die gesamte Atmosphäre."
Jörg Rohrer, Electronic Arts

ELECTRONIC ARTS

Promi-Bonus

Auch wenn die deutschen Umsetzungen von fremdsprachigen Spielen inzwischen ein sehr hohes Niveau erreicht haben (bis auf seltene Ausnahmen wie die peinliche Sprachausgabe des Interplay-Rollenspiels *Baldur 's Gate*), sollen sich die Entwicklungsabteilungen auch verstärkt diesem Bereich widmen. Die Hersteller wissen, was sie ihren Kunden schuldig sind, wie Jörg Rohrer bestätigt: „Eine schlechte Synchronisation ist das Schlimmste, was man einem Spieler antun kann. Sie zerstört die gesamte Atmosphäre. Nicht immer ist ein prominenter Sprecher ein Gewinn für den Spielspaß." Infogrames-Manager Markus Windelen hat da bislang gute Erfahrungen gemacht: „Die Verwendung von aus Film und Kino bekannten Synchronstimmen ist für uns schon seit langen Jahren selbstverständlich. Ich erinnere hier an diverse Auszeichnungen, die wir auch von der PC Games für herausragende Lokalisierungen wie zum Beispiel für *Simon the Sorcerer 1* und *2* oder auch *Floyd* erhalten haben. *Silver* wartet mit den Sychronstimmen von Nicolas Cage und Meg Ryan auf, während *Outcast* die Stimme von Bruce Willis nutzen wird." Eidos-Vertreter Mulderij sieht allerdings noch erheblichen Verbesserungsspielraum: „Durch bessere Vorbereitung und Abstimmung zwischen uns und den Entwicklern kann man sich viel Zeit und Nerven sparen. Einfaches Beispiel: Wenn ein englischer Entwickler ein neues Projekt anfängt, denkt er vielleicht nicht unmittelbar daran, daß die Schriftart, die er verwendet, später bei der Lokali-

Markante Bauwerke wie das Brandenburger Tor in Berlin sorgen für hohen Wiedererkennungswert.



Bereits Need For Speed 5 könnte über exklusive deutsche Strecken verfügen.



Beispiel Bundesliga 99: Electronic Arts verfügt über die exklusiven Bundesliga-Rechte. Während britische Fußballmanagerfans mit den Kickern der Premier League taktieren, laufen deshalb hierzulande die Stars der 1. und 2. Bundesliga sowie der Regionalligen auf. Mit dabei: Original-Vereins- und -Spielernamen, Klubwappen und Trikots der Erstligamannschaften.



Beispiel Autobahn Raser: Statt über die niederländische A2 rasen Sie hier kreuz und quer über Deutschlands Highways; Köln, München, Hamburg und Berlin heißen die Zwischenstationen. Genauso wie A2 Racer in den Niederlanden zählt auch der deutsche Ableger zu den landesweit erfolgreichsten Rennspielen überhaupt – deutlich über 100.000 Stück wurden abgesetzt.







Anstatt von holländischen Polizeiautos (links: A2 Racer) werden Sie beim Autobahn Raser von deutschen Beamten aufgehalten.

sierung auch in der Lage sein muß, deutsche Umlaute oder französische Akzente darzustellen, oder daß Menütexte in diesen Sprachen meist etwas länger sind."

Nachwuchssorgen

Nahezu alle deutschen Programmierteams klagen über Nachwuchsmangel – woher wollen die Giganten plötzlich fähige Entwickler hernehmen? Beco Mulderij: „Wir werden nicht morgen anfangen, bei uns im Keller Spiele zu programmieren. Vorrangig werden wir in größerem Maße als bisher Einfluß auf unsere internationalen Produktionen nehmen, um deutsche Inhalte einfließen zu lassen. Darüber hinaus gibt es schon jetzt Kontakte zu bestehenen deutschen Softwareschmieden." Die Finanzkraft der Spielegroßmächte bietet für kleine Teams in der Tat die Chance, auch international ganz groß rauszukommen. Die Kehrseite der Medaille: Konzerne wie Electronic Arts, Infogrames und Eidos setzen Hunderte Millionen Dollar um, beschäftigen Tausende von Mitarbeitern und verfügen über Filialen auf der ganzen Welt. Viele deutsche und österreichische Entwickler teilen die Sorge, daß solche Riesen mit ihren dicken Geldbündeln die jungen Talente und erfahrenen Hasen gleichermaßen abwerben. Oder es werden von vornherein ganze Teams vom Fleck weg gekauft. Doch die kleinen Studios wissen sehr genau, welche Bedeutung sie mittlerweile haben, und verkaufen sich nicht unter Wert. „Wir haben uns bereits einige Entwickler in Österreich und Deutschland angesehen. Das Problem ist jedoch, daß die Studios in letzter Zeit sehr erfolgreich gearbeitet haben und deshalb sehr teuer und gierig sind", klagt beispielsweise Christoph Ramboz, der Europa-Chef von Havas Interactive. Die Mutterfirma von Sierra und Blizzard gehört zu jenen Großen, die sich intensiv nach Partnern umschauen. Eine PC Games-Blitzumfrage unter deutschen Programmierern ergab: Die meisten Studios erwarten sich bessere Perspektiven und eine Stärkung des Entwicklerstandorts Deutschland/Österreich. Ein Aussterben kleiner Programmierstuben wird nicht befürchtet. Stefan Nyul, Geschäftsführer von Piranha Bytes, bringt auf den Punkt, was viele seiner Kollegen denken: „Kreative, enthusiastische Leute lassen sich nicht in das Korsett großer Konzerne zwängen. Coole Leute werden immer zu coolen Teams gehen!"

„Im PC-Spiele-Bereich ist Deutschland für Eidos Interactive der wichtigste Markt."
Beco Mulderij, Eidos Interactive

„Bei der Anpassung eines im Ausland entwickelten Spieles können wir uns sehr gut vorstellen, Charaktere, Levels, Soundeffekte etc. eigens für den deutschen Markt zu ändern."
Markus Windelen, Infogrames

Infogrames hat vorgelegt

Während die Entwicklungsabteilungen schon jetzt in die Übersetzung und Synchronisation eingreifen, wird es bis zu den ersten Eigenproduktionen noch etwas dauern – 12 bis 18 Monate, wie Eidos-Vertreter Mulderij schätzt. „Wir haben eine ganze Reihe von internationalen Produktionen in Arbeit, auf die wir wie bisher schon mehr oder weniger stark einwirken, zum Beispiel *Daikatana* oder auch *Commandos 2*." Am weitesten fortgeschritten ist derzeit der Aufbau des Infogrames-Teams, das schon bislang sehr erfolgreich mit den österreichischen Hitproduzenten JoWood (*Der Industriegigant*) und MAX Design (*Anno 1602*) zusammenarbeitet. Auch die Schwesterfirma Sunflowers hat mit *Aufschwung Ost, Die Fugger 2, Holiday Island* und eben *Anno 1602* punktgenau den Nerv deutscher Spieler getroffen. Laut Markus Windelen will Infogrames künftig verstärkt mit solchen externen Teams zusammenarbeiten: „(Aufbau-)Strategiespiele sowie Wirtschaftssimulationen stehen für uns im Fokus. Zu den ersten Titeln, die man aus unserem Haus erwarten kann, gehören der Nachfolger zu einer überaus erfolgreichen mittelalterlichen Wirtschaftssimulation mit dem Arbeitstitel *Fugger 3* und ein Fußballmanager mit dem Arbeitstitel *Goal!*."

Petra Maueröder ■



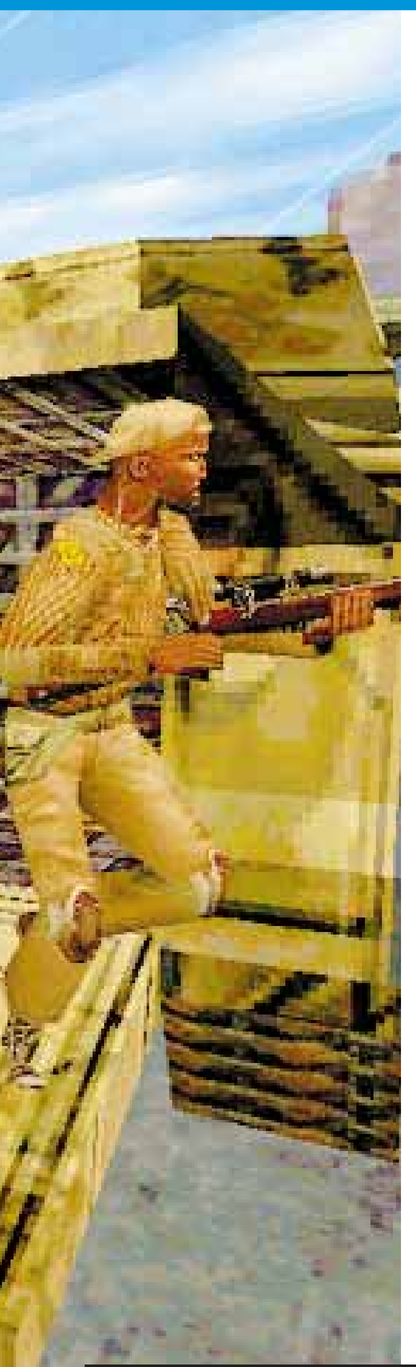
Team Fortress Classic und Team Fortress 2

Alle für einen!

Jetzt geht´s an Eingemachte: Valve bereichert das famose Half-Life mit einer ausgeklügelten Mehrspieler-Komponente, die das Warten auf Team Fortress 2 verkürzen soll. Neun Berufsgruppen und fünf spezielle Levels fordern Ihren Teamgeist heraus.

Für Solospieler gibt es derzeit kein besseres 3D-Actionspiel als *Half-Life*. In puncto Multiplayer und besonders in Sachen Teamspiel steht der Hit von Valve Software dagegen nicht so gut da. Aus diesem Grund arbeiten die Designer dort schon seit geraumer Zeit an *Team Fortress 2*, das ein reiner Mehrspieler-Ableger von *Half-Life* ist und ab Oktober 1999 als Vollversion verkauft werden soll. Im Grunde haben *Half-Life* und *Team Fortress 2* nur noch die zugrunde liegende Grafikengine gemeinsam, alles andere wird für die neue Online-Variante geändert. Da sich die aufwendige Fertigstellung aber verzögert, soll das kostenlose *Team Fortress Classic* die Wartezeit verkürzen und außerdem schon jetzt die Mehrspieler-Komponente von *Half-Life* verbessern – jedoch nicht mit neuen Deathmatch-Levels, sondern mit Teamplay. „Und was bringt mir das?", werden Sie sich nun fragen. Einiges, lautet die Antwort, denn zusammen mit anderen Gleichgesinnten im lokalen Netzwerk oder über das Internet gewinnt das gute alte *Half-Life* ganz neue Dimensionen – ohne daß Sie noch ein halbes Jahr warten müssen! Als Scout, Scharfschütze, Sanitäter oder Spion helfen Sie Ihren Kameraden, die gegnerische Fahne zu klauen, verteidigen die eigene Basis oder klügeln kühne Schlachtpläne aus. Alles, was Sie dazu benötigen, ist die Vollversion von *Half-Life* und *Team Fortress Classic*, das Sie auf der PC Games-CD finden. Ist kein lokales Netzwerk greifbar, müssen





Sie außerdem ein Modem und einen Internet-Zugang besitzen. Ohne Netzwerkanbindung läßt sich *Team Fortress* leider nicht benutzen. Obwohl *Team Fortress Classic* auf den ersten Blick realistischer aussieht als *Half-Life*, da es keine Außerirdischen oder Roboter, sondern „echte" Soldaten und Uniformen gibt, ist es keine Konkurrenz zu Produkten wie *Rainbow Six*. Das Spiel ist actionlastig und die neun verschiedenen Charakterklassen erinnern eher an übermenschliche Comic-Helden, die den militärischen Drill nur aus dem Kino kennen.

Mit wehenden Fahnen...

Eine Hintergrundgeschichte hat *Team Fortress Classic* nicht nötig, hier geht es nur um das Zusammenspiel mit anderen menschlichen Teilnehmern; die Geschichten schreibt das Spiel selbst. Der Teamgedanke steht im Vordergrund, was allein schon durch die neun verschiedenen „Berufe" verdeutlicht wird, die ein Spieler übernehmen kann. Als Sanitäter oder Ingenieur können sich auch Einsteiger in ihr Team einbringen, ohne gelernte Akrobaten mit Maus und Tastatur zu sein. Profis dagegen stürzen sich als Sprengstoffexperten oder Spione ins Getümmel, um den Scouts das Stehlen der gegnerischen Flagge zu erleichtern. *Team Fortress Classic* bringt fünf neue Level-Karten mit, von denen zwei im Modus „Capture the Flag" gespielt werden und die sich nur durch die Größe und somit die maximale Spielerzahl (24 bzw. 32) unterscheiden. Eine weitere Variante ist „Territorial Control", wo Sie bestimmte Kontrollpunkte besetzen müssen, um den Level zu gewinnen. „The Rock" erfordert von Ihnen, eine Schlüsselkarte aus der gegnerischen Basis zu stehlen, mit der Sie anschließend diese von ei-



Im Gefängnis-Level „The Rock" müssen Sie mit einer Schlüsselkarte Giftgas in der Hälfte der Gegner freisetzen, bevor diese die rettenden Schutzanzüge erreichen.



In der Attentäter-Variante muß dieser Zivilist den rettenden Wagen lebend erreichen. Dabei helfen ihm Bodyguards gegen die Scharfschützen.

TEAM FORTRESS 2

Team Fortress Classic ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Valve Software eigentlich wirklich vorhat. Die *Half-Life*-Schöpfer wollen mit *Team Fortress 2* zeigen, wie gut Multiplayer-Spiele sein können, wenn man den Teamgedanken entsprechend in den Vordergrund stellt. In *Team Fortress 2* wählen Sie wieder aus neun Berufen aus und fügen sich dann in das Team ein, um gemeinsam verschiedene Aufträge wie Capture the Flag oder Spionage-Einsätze zu erfüllen. Neben einem besseren Animationssystem werden auch die Spielerfiguren überarbeitet, um aus der Nähe mehr Details zeigen zu können. Für zusätzlichen spielerischen Witz sollen Fahrzeuge wie Mannschaftstransporter, Panzer und Hubschrauber sorgen. Die neun Berufsgruppen aus *Team Fortress 2* entsprechend weitestgehend denen aus der Classic-Version und enthalten sogar einen Commander, der für die Koordination zwischen den anderen Kämpfern sorgen soll. Die acht anderen Klassen werden Leichte und Schwere Infanterie, Sanitäter, Raketeninfanterie, Scharfschütze, Kommando, Spion und Ingenieur sein. Ein Dutzend Waffen – realen Vorbildern nachempfunden – sorgt für die nötige Action und Abwechslung zugleich. Die beste Nachricht für Solospieler ist jedoch, daß Valve sogenannte Bots, also hochspezialisierte Computerspieler, einbauen wird, mit denen Sie Ihr Team und den Gegner auffüllen dürfen. So läßt sich auch mit nur einem oder wenigen menschlichen Spielern ein ähnliches Flair wie im echten Multiplayerspiel mit 20 und mehr Teilnehmern erzielen. Valve-Chef Gabe Newell versprach uns, daß die Kommunikation verbessert und die Waffen gleichmäßiger ausbalanciert werden sollen. Gleich 20 neue Levels mit zerstörbaren Brücken, befestigten Bunkern, tiefen Schluchten und dergleichen werden in *Team Fortress 2* enthalten sein; der Veröffentlichungstermin wurde allerdings auf Oktober verschoben.



In Team Fortress 2 werden die Charaktere über noch detailliertere Gesichtszüge verfügen.



Auch als Sanitäter wird das Spiel nicht langweilig – Opfer gibt es bereits nach wenigen Minuten mehr als genug.



EINHEITEN



Scout: Der flotte Flaggenklauer stürmt an vorderster Front zur gegnerischen Fahne.

Sniper: Aus sicherer Entfernung nimmt der Scharfschütze seine Gegner ins Visier.

Soldier: Als Arbeitstiere ballern die Soldaten dem Scout den Weg ins gegnerische Lager frei.

Demoman: Der Demoman sprengt ganze Räume leer oder neue Zugänge zum Gegner.

Medic: Gerade an Schlüsselpositionen kann ein Medic helfen, die Stellung zu halten.

Heavy Weapons Guy: In engen Gängen ist der schwere Kämpfer kaum zu überwinden.

Pyro: Mit Flammenwerfer und Brandbomben kann der Pyro den Rückzug eines Scouts decken.

Engineer: Der Ingenieur plaziert an strategisch wichtigen Punkten die automatischen Geschütze.

Spy: Als Gegner getarnt, schleicht sich der Spion in die feindliche Basis und greift von hinten an.



Teamwork ist bei Team Fortress alles: Mit vereinten Kräften wird die Flucht unseres Scouts aus der gegnerischen Basis gedeckt.

nem speziellen Raum aus mit Giftgas überfluten. Besonders gelungen ist schließlich der Attentäter-Level, in dem bis zu fünf Meuchelmörder mit Scharfschützengewehren einen hilflosen Zivilisten erlegen wollen, der von bis zu 18 Bodyguards sicher zum Level-Ausgang gebracht werden muß. Mit einigen frei belegbaren Tasten kommunizieren Sie mit den Kameraden und rufen so zum Beispiel panisch nach einem Sanitäter, wenn Sie angeschossen wurden, oder warnen vor anrückenden Gegnern. Ohne die entsprechende Abstimmung funktioniert *Team Fortress Classic* nicht; mit Gleichgesinnten, die als Team agieren, stecken Sie sogar zahlenmäßig überlegene, aber unorganisierte Kontrahenten locker in die Tasche. Andererseits kommt schnell Frust auf, wenn jeder in Ihrem Team als Einzelkämpfer unbedingt den Rambo spielen will.

Gemeinsam geht alles besser

An der eigentlichen Bedienung hat sich nicht viel geändert; die Steuerung dürfen Sie weiterhin nach Gusto einstellen und sich alle Funktionen auf beliebige Tasten legen. Eine Reihe von neuen Funktionen kam allerdings hinzu, denn der Spion kann sich zum Beispiel tot stellen, der Demoman einen Sprengsatz anbringen und alle Spieler den Status ihrer Flagge abfragen. Steigen Sie neu in ein Spiel ein, wählen Sie zuerst eines der Teams und anschließend einen der Berufe. Diese können Sie beliebig oft wechseln, allerdings wird die neue Wahl erst



Nur die Scharfschützen können mit einem einzigen Schuß einen Kill erzielen. Dafür sind sie in puncto Resistenz aber besonders schwach und empfindlich.

BERUFSBERATUNG: WAS SOLL ICH TUN?

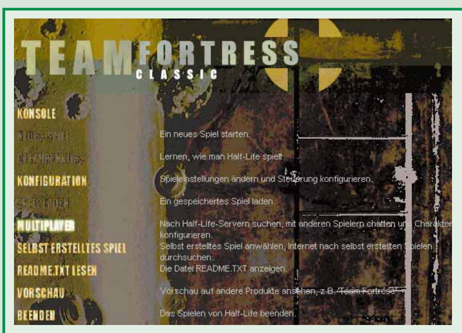
Beruf	Funktion	Fähigkeiten	Geschwindigkeit	Besondere Waffen	Rüstung
Scout	Flagge stehlen	Enttarnt Spione, entschärft Sprengkörper	Sehr schnell	Nadelgewehr	Schwach
Sniper	Distanzkämpfer	Zoom-Modus	Mittel	Scharfschützen-Gewehr	Schwach
Soldier	Allroundkämpfer	Nachladen der Waffe	Langsam	Raketenwerfer	Stark
Demoman	Nahkämpfer	Zündet Sprengsätze	Mittel	Sprengsätze	Mittel
Medic	Sanitäter	Heilt Kameraden	Schnell	Super-Nadelgewehr	Mittel
Heavy Weapons Guy	Verteidiger	Extrem robust	Langsam	Schweres Maschinengewehr	Sehr stark
Pyro	Nahkämpfer	Räume leer brennen	Mittel	Flammenwerfer	Gut
Spy	Infiltration	Tarnt sich als Gegner	Mittel	Messer	Schwach
Engineer	Verteidiger	Baut Geschütztürme	Mittel	Schrotflinte	Schwach



TECHNIKTIPS

Team Fortress Classic fügt der Vollversion von *Half-Life* eine Reihe spezieller Internet-Spielmodi hinzu und stellt im Prinzip ein Update auf Version 1.009 dar. Um in Zukunft weiterhin online spielen zu können, müssen Sie auf diese Versionsnummer erhöhen, da alle anbietenden Spieleserver ebenfalls über diese Versionsnummer verfügen. Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie die 20-MByte-Version von *Team Fortress Classic* für die deutsche Version von *Half-Life*. Nach der Installation des Updates aktivieren Sie die entsprechende Software Ihres Internet-Anbieters, um ins Internet zu gelangen, starten *Team Fortress Classic* und befinden sich schließlich in einem neuen Optionsmenü. Dort können Sie wie gewohnt Spielernamen, Charakter und Graffiti-Logo auswählen. Mit dem Menüpunkt „Internet-Spiele" rufen Sie die Liste aller verfügbarer *Half-Life*-Server auf. Sie erkennen anhand dieser Liste sofort, wie schnell die Verbindung zum jeweiligen Server ist, welche Karte gespielt wird und wie viele Spieler bereits online sind. Genauso funktioniert es, wenn Sie den Menüpunkt „LAN-Spiele" wählen, um eine Partie in einem lokalen Netzwerk auszutragen.

Schritt 1



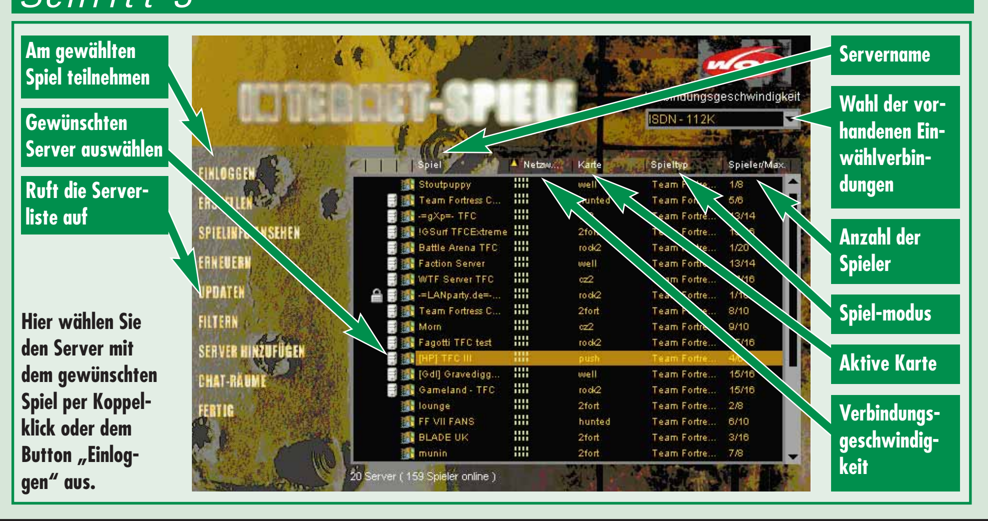
Nach dem Start von Team Fortress Classic sehen Sie diesen Optionsbildschirm. Um zum Internet-Spiel zu gelangen, klicken Sie einfach auf „Multiplayer".

Schritt 2



Unter dem Menüpunkt „Selbst bearbeiten" geben Sie sich einen Namen, danach genügt ein Klick auf „Internet-Spiele" und „Updaten", um eine Liste der Server aufzurufen.

Schritt 3



Hier wählen Sie den Server mit dem gewünschten Spiel per Koppelklick oder dem Button „Einloggen" aus.

dann aktiv, wenn Sie das alte Leben verloren haben. Für die nötige Kommunikation mit den Kameraden gibt es eine Textdatei, mit der Sie beliebige Mitteilungen auf mehrere Tasten legen dürfen, um nicht mitten im Gefecht durch lästiges Tippen abgelenkt und erschossen zu werden. Vor allem ein erfahrener Spieler sollte sich die Zeit nehmen, diese Kommandos zu perfektionieren, um seinen Gefährten damit den Einstieg in *Team Fortress Classic* zu erleichtern. Wie in jedem teamlastigen Spiel gilt auch hier: Ohne Zusammenarbeit gibt es weder Spaß noch Erfolg! Natürlich ist die Verlockung groß, als Scout die gegnerische Flagge zu klauen und die Lorbeeren einzuheimsen. Doch ohne Verteidiger, die feindliche Scouts abwehren, oder die vielen Arbeitstiere, die Ihnen den Weg freiräumen, wird Ihr Team keinen Erfolg haben. Auch der von vielen verschmähte Sanitäter ist ein wertvolles Hilfsmittel: Stellen Sie sich einfach vor, ein Heavy Weapons Guy baut sich mit seiner wuchtigen Maschinenkanone am Eingang zu Ihrer Basis auf, um alles und jeden, was ihm in den Weg kommt, wegzupusten. Natürlich wird er das nicht ohne Blessuren überstehen. Doch ist es gefährlich, wenn er den Ausrüstungsraum mit den herumliegenden Medikits aufsuchen muß und der Eingang unbewacht ist. Genau hier gewinnt der im Kampf eher schwache Medic an essentieller Bedeutung. Ähnliches gilt für den Pyro, der aufgrund seiner eher mickrigen Rüstung nicht lange an vorderster Front überleben wird. Dennoch eignet er sich hervorragend dafür, einem Scout den Weg freizufackeln oder mit flächendeckenden Brandbomben dessen Rückzug zu decken – auch wenn er dabei sein eigenes Leben verlieren sollte.

Lange Leitung? Nein, danke!

Da Sie *Half-Life* besitzen müssen, um *Team Fortress Classic* zu spielen, brauchen Sie sich keine Sorgen um die Hardwarevoraussetzungen zu machen. Die Grafikengine wurde nicht geändert, die wenigen neuen Geräusche und Sprachfetzen belasten Ihren PC auch nicht stärker als zuvor und selbst das Netzwerkspiel giert nicht nach besserer Hardware. Konnten Sie sich also bislang mit *Half-Life* problemlos im Internet tummeln, dann ist das auch mit *Team Fortress Classic* möglich. Da sich Sierras 3D-Hit gerade in Deutschland großer Beliebtheit erfreut, stehen die Chancen ausgesprochen gut, daß Sie einen deutscher Server finden, der eine gute Verbindung verspricht. Sobald die Übertragungsrate im Internet nämlich zu schlecht wird, sind Sie nur noch Kanonenfutter für Ihre Gegner – Sie ruckeln sich sprichwörtlich zu Tode.

Florian Stangl ■

FÜNF NEUE KARTEN - WAS TUN?

Karte	Spielerzahl	Spieltyp	Besonderes
Two Fortresses	4 bis 24	Capture the Flag	Übersichtliche Einsteigerkarte mit zwei gegenüberliegenden Festungen
Canalzone 2	8 bis 32	Territorial Control	Mit Flaggen aus der eigenen Basis müssen Sie Kontrollpunkte besetzen
The Well	8 bis 32	Capture the Flag	Großer Level, in dem die Demomen neue Zugänge freisprengen können
The Rock	8 bis 32	Capture-the-Flag-Variante	Mit einer gestohlenen Schlüsselkarte setzen Sie Giftgas frei
Hunted	4 bis 24	Attentat	Maximal fünf Attentäter jagen ein hilfloses Opfer, das Bodyguards schützen müssen

Catan – Die erste Insel

Sieg nach Punkten

Zwei Würfel, 36 Siedlungen, 37 Hexagonfelder, 95 Rohstoffkarten, Hunderte von Stunden Spielspaß: Die Siedler von Catan ist Deutschlands erfolgreichstes Gesellschaftsspiel des ausgehenden 20. Jahrhunderts – millionenfach verkauft, dutzendfach prämiert. Zusammen mit Erfinder Klaus Teuber entwickelt die ehemalige Siedler 2-Crew eine attraktive PC-Umsetzung, die nicht nur alleine, sondern auch im Netzwerk und Internet Spaß machen soll.

Und ungefähr da drüben ist Blue Byte", grinst Thomas Friedmann und deutet aus dem Fenster des geräumigen Büros in Richtung Mülheimer Innenstadt. Ein knappes Jahr ist es nun her, daß er zusammen mit zwei weiteren prominenten Kollegen bei Blue Byte gekündigt und Funatics gegründet hat. *Siedler 2*-Designer Thomas Häuser, Chefgrafiker Thorsten Knop und *Extreme Assault*-Projektleiter Friedmann haben inzwischen neun weitere „Funatics" um sich geschart, größtenteils aus Blue-Byte-Beständen. Daß sich der Siedler 2-Kern selbständig gemacht hat, verbreitete sich natürlich wie ein Lauffeuer. Da traf es sich günstig, daß seinerzeit auch Klaus Teuber und seine Catan GmbH nach einem Partner suchten, um den Brettspielerfolg *Die Siedler von Catan* auf den PC umzusetzen – und wer hätte sich dafür besser geeignet als eine Truppe, die bereits bewiesen hat, daß sie mittelalterliche Strategiewelten zum Leben erwecken kann? Als sich dann noch der Spielekonzern Ravensburger (der mit dem blauen Dreieck) dazugesellte, war das Dreamteam komplett. Seit Sommer letzten Jahres wurde insgeheim konzeptioniert und entwickelt, pünktlich zur diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse hat man dann die Öffentlichkeit informiert.



„Wald liefert Holz, Weidefläche bringt Schafwolle, in Bergen lagert Erz, aus den Lehmkuhlen der Hügel entstehen Ziegel und auf den Äckern wird Getreide angebaut."
Thomas Friedmann, Projektleiter

„An den Kreuzungspunkten, an denen die Felder aneinanderstoßen, werden Siedlungen und Städte gebaut, an den Längskanten die Straßen."
Thomas Häuser, Chefprogrammierer

Zum einmaligen Erfolg der *Siedler von Catan* hat sicherlich auch beigetragen, daß die wichtigsten Grundlagen des Regelwerks auf gerade mal einer DIN-A4-Seite Platz finden – nach kurzer Lektüre kann man also sofort loslegen. Bei den PC-Cataniern werden Neulinge von einem interaktiven Tutorial in der Kunst des rundenweise ablaufenden Spiels und dessen Bedienung unterrichtet. Dort erfährt man auch, daß die sechseckige *Catan*-Insel in der Grundausführung aus 19 Feldern besteht, mit Wäldern, Weiden, Bergen und einer Wüste. Abgesehen von dieser Einöde wirft jedes dieser Felder Rohstoffe ab – allerdings nur dann, wenn eine Ihrer Siedlungen oder Städte an eines der Felder angrenzt, die die beiden Würfel vorgeben. Ein Beispiel: Wird eine Neun gewürfelt, dann erhalten alle Anrainer an das Waldstück mit der Nummer 9 eine Fuhre Holz. Diese Rohstoffe sind wiederum die Voraussetzung dafür, daß Sie an den Kreuzungspunkten Dörfer und Städte errichten können; entlang der Hexagonkanten entstehen Straßen, mit denen Sie Ihre Siedlungen verbinden. Nun kann es durchaus vorkommen, daß Ihnen just jene Kombination fehlt, um eine schmucke Straße zu bauen. Also müssen Sie mit Ihren Mitspielern tauschen – zweimal Lehm und einmal Wolle gegen drei Holz, ein Getreide gegen zwei Erz, vier Bretter gegen eine Wolle und einen Ziegel und so weiter. Wenn niemand mit Ihnen feilschen kann oder will, dann tauscht auch die Bank im Verhältnis 1:4 mit Ihnen.

„Ein geniales Spiel, bei dem das Ende und der Sieger meist lange offen bleiben."
Thomas Häuser, Chefprogrammierer



Um den Brettspielcharakter zu erhalten, können Sie mit der Maus richtiggehend „würfeln". Die Würfel prallen an den Bildschirmseiten ab und kullern über das Spielfeld.

Oder Sie haben ein Hafenfeld besetzt und können dort zwei Ihrer Vorräte gegen ein anderes Produkt eintauschen. Der Handel funktioniert ganz komfortabel via Drag & Drop: Mit der Maus ziehen Sie Ihre angebotenen Utensilien in einen Warenkorb und wählen anschließend aus, was Sie sich im Gegenzug vorstellen. Wenn jemand auf Ihre Offerte eingeht, meldet er sich automatisch bei Ihnen oder macht ein Gegenangebot. Wer eine 7 würfelt, darf den Räuber auf ein beliebiges Rohstofffeld setzen, das so lange keinen Ertrag mehr abwirft, bis dieser Gauner wieder versetzt wird.

Mensch ärgere Dich nicht

Um als erster die erforderlichen zehn Siegpunkte einzufahren, müssen Sie möglichst schnell möglichst viele Kreuzungen besetzen, Straßen verlegen, geschickt mit Ihren Rohstoffen haushalten und günstig Materialien tauschen. Der Clou: Niemand weiß, welche und

„Catan kann in allen gängigen Auflösungen gespielt werden: Von 640x480 Bildpunkten in 256 Farben bis hin zu 1.024x768 im Highcolor-Modus"
Thomas Friedmann, Projektleiter

„Die Besonderheit von Catan: Der Aufbau der Siedler-Welt ist jedes Mal anders, was die enorme Langzeitmotivation erklärt."
Thomas Friedmann, Projektleiter

„Jeder Spieler startet mit jeweils zwei Siedlungen und zwei Straßen, die er frei auf dem Plan verteilen kann."
Thomas Friedmann, Projektleiter



Noch sind die Getreidefelder und Wälder unbevölkert. In der endgültigen Fassung können Sie den Cataniern beim Ernten der reifen Ähren und beim Holzhacken zugucken.

wie viele Rohstoffe der Konkurrent gebunkert hat – so bleibt die Spannung bis zum Schluß erhalten. „Wir überlegen noch, ob wir nicht optional anbieten sollen, daß die Karten aller Spieler stets offenliegen. Aber das würde aus *Catan* ein völlig anderes Spiel machen“, gibt Projektleiter Friedmann zu bedenken. Siegpunkte erhalten Sie nicht nur für Ihre Siedlungen und Städte (verdoppeln die Ernte), sondern auch für bestimmte Ereigniskarten oder den Bau der längsten durchgehenden Handelsstraße. Aber wie simuliert man nun die diebische Freude beim Taktieren und Pokern um Rohstoffe, das die Popularität der Wohnzimmerversion ausmacht? Wenn Sie im Netzwerk spielen, dann geschieht dies unkompliziert per Chatfenster – einfach Handelsangebote, Verfluchungen und Provokationen eintippen und abschicken. Sobald Sie mit Computergegnern agieren, wird die Sache natürlich etwas schwieriger. „Bei praktisch allen bisherigen Brettspielumsetzungen wurde übersehen, daß man für die fehlenden menschlichen Gegner einen möglichst authentisch wirkenden Ersatz finden muß“, analysiert Thomas Friedmann. Nach langen Sitzungen hatte die Funatics-Crew eine Lösung für das Problem gefunden: ein Menü, aus dem Sie sich einen passenden Kommentar heraussuchen. Schließlich macht es einen himmelweiten Unterschied, ob man eine Handelsanfrage mit „Tut mir leid, ich kann leider nicht“ oder „Mit Dir Lump tausche ich nicht“ ablehnt. Im letzteren Fall wäre ein sensibler Computergegner sofort eingeschnappt und würde Ihnen bei der nächstbesten Gelegenheit den Räuber vor die Nase setzen.



„Wir arbeiten eng mit Klaus Teuber zusammen und diskutieren mit ihm neue Ideen.“
Thomas Friedmann, Projektleiter



Natürlich gibt es auch eine Übersichtskarte, auf der die Inselwelt wie beim Brettspiel dargestellt wird.



An Häfen können Sie Rohstoffe günstiger eintauschen als wenn Sie sie bei der Bank in Zahlung geben.

Der Räuber vom Teuber

Bei *Catan* messen Sie sich also nicht mit anonymen Computersiedlern, sondern mit animierten Zeichentrick-Figuren, die menschliche Züge aufweisen. Manche reagieren beleidigt, wenn sie sich ausgetrickst fühlen, andere sind sehr sanftmütig und wieder andere gelten als Choleriker, die jede noch so kleine Finte auf die Palme bringt – eben wie im richtigen Leben. Drei der acht Charaktere sind bereits fertiggestellt, die weiteren entstehen in den kommenden Wochen und Monaten. Zu den Geschöpfen gehören eine kaffeebraune Schönheit namens Vicky (die gegenüber der männlichen Konkurrenz natürlich mit ihren Reizen kokettiert), der Heißsporn Vincent (Titelfigur der PC Games 4/99) und ein greiser Chinese, der sich als ausgefuchster Stratege entpuppt. Anhand der Gesten und der Mimik der Animationen ist sofort ersichtlich, ob Ihre Mitsiedler glücklich, wütend, niedergeschlagen, unruhig oder mißtrauisch sind oder sich voller Vorfreude die Hände reiben. Natürlich kennen die Computergegner die wichtigsten Kniffe, die jeder *Catan*-Spieler mit der Zeit herausfindet – beispielsweise, daß es sinnvoll ist, sich baldmöglichst Wald- und Lehmkuhlenfel-



Das junge Catan-Entwicklerteam ist zuversichtlich, den geplanten Veröffentlichungstermin „Oktober ´99“ halten zu können – rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft.



Ein aufwendiges Animationsverfahren sorgt dafür, daß die Reaktionen der Computergegner möglichst „menschlich“ aussehen. Die Funatics-Grafiker verzichten auf Motion-Capturing und animieren die gerenderten Charaktere einzeln von Hand.

der zu sichern, um mit Holz und Bausteinen die ersten Siedlungen und Straßen errichten zu können. Speziell im Bereich der Künstlichen Intelligenz hilft der hochdekorierte Spieleerfinder Klaus Teuber nach Kräften mit. Der viermalige Spiel-des-Jahres-Preisträger (1988: *Barbarossa*, 1990: *Adel verpflichtet*, 1991: *Drunter und Drüber*, 1995: *Die Siedler von Catan*) hat eine umfangreiche Datenbank angelegt, in der – ähnlich den

„Das Basisspiel besteht aus 19 Landfeldern, umgeben von 18 Wasserkacheln.“
Thorsten Knop, Chefgrafiker

Eröffnungsbibliotheken beim Schach – alle denkbaren Situationen und die besten Strategien gespeichert sind. Drei Schwierigkeitsstufen werden dafür sorgen, daß sich Anfänger nicht über- und langjährige *Catan*-Profis nicht unterfordert fühlen. Je höher der Anspruch, desto weniger Leichtsinnsfehler begeht der Computer und desto weniger läßt er sich von Ihnen provozieren.

Gewaltfrei aus Prinzip

Die Übersichtskarte heißt nicht umsonst so und entspricht dem, was Sie vom heimischen Brettspiel gewohnt sind. Ausgehend von dieser Karte können Sie sich per Tastendruck in eine isometrische Darstellung der *Catan*-Inseln hineinzoomen. Dort treffen Sie dann tatsächlich auf holzhackende, getreideerntende, schafscherende, erzabbauende, straßenkonstruierende und ziegelformende Bewohner, die dort ihrer Arbeit nachgehen. Beim Anklicken der Bürger bekommen Sie nicht nur Klagen über das miese Wetter und die schlechte Ernte zu hören, sondern mit etwas Glück auch Andeutungen über die Lagerbestände der Konkurrenz. Wenn Piratenschiffe und Räuber aktiv werden, schaltet das Spiel sofort in die Detailansicht um, wo Sie den Überfall live mitverfolgen können. Und dies ist bereits das Maximum an „Gewalt“ in diesem Spiel – getreu der *Catan*-Philosophie kommt das Spielkonzept völlig ohne Kampfhandlungen aus.

Nicht nur auf Catan gibt's Siedler

Genauso wie es beim Brettspiel Dutzende reizvoller Szenarien zum Nachspielen gibt, so werden zusätzlich zur Kampagne auch Einzelmissionen angeboten, die man alleine oder gegen menschliche Rivalen (maximal sechs im Netzwerk oder Internet) ausprobieren kann. Selbstverständlich läßt sich im Mehrspielermodus ein Zeitlimit einstellen, um Transusen auf Trab zu bringen. Daneben wird eine komplette Kampagne enthalten sein, die 20 Missionen werden mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad miteinander verknüpft. Im „Freien Spiel“ gesteht man Ihnen eine Menge Einstellungsmöglichkeiten zu: Anzahl und Stärke der Gegner, Größe und Zahl der Inseln sowie das Spielziel, um nur einige zu nennen. Die PC-Umsetzung entspricht übrigens dem Basisspiel plus der Ergänzung für fünf und sechs Spieler sowie der 1997 erschienenen Seefahrerer-Erweiterung, die den Bau von Seehandelsstraßen und Schiffen ermöglicht. Nicht enthalten sein wird das neue „Städte & Ritter“-Set, das im Rahmen einer Zusatz-CD-ROM nachgereicht werden soll. *Die Siedler 3* und *Die Siedler von Catan* – klar, daß das im Laden für Verwirrung sorgen könnte. Nachdem man sich gerichtlich geeinigt hatte, darf Blue Bytes Aufbaustrategiespiel weiterhin *Die Siedler* heißen, während die PC-Version des Brettspiels als *Catan – Die erste Insel* im Oktober ´99 in den Handel kommt. Falls Sie wissen möchten, wie's bei Funatics zugeht: Einige glanzvolle Momente unseres Besuch haben wir in Form einer Videoreportage auf der aktuellen Cover-CD-ROM dokumentiert.

Petra Maueröder ■



Die selbsterklärenden Icons am linken Bildschirmrand dienen zum Würfeln, Handeln, Bauen und Beenden der Runde.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Funatics
Beginn	Juni ´98
Status	Alpha
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
Monopoly, Scotland Yard

Earth 2150

Ehrdensache

Nachdem dreidimensionale Landschaften innerhalb weniger Monate zum Standard im Genre der Echtzeit-Strategie wurden, sich die Benutzeroberflächen gleichen wie ein Ei dem anderen und aus den herkömmlichen Gestaltungselementen alle denkbaren Missionstypen geschaffen wurden, wird es langsam Zeit für echte Innovationen. Mit Earth 2150 will TopWare beweisen, daß Revolutionen nicht unbedingt von Westwood kommen müssen.

Die Erde, im Jahr 2140. Ein Krieg zwischen den beiden Supermächten UCS und ED vernichtet weite Landstriche, macht ganze Kontinente unbewohnbar und wirft die Menschheit um Jahrzehnte zurück. Als wäre das nicht genug, werfen die Nuklearwaffen die Erde aus ihrer Bahn. Das war das Ende des Echtzeitstrategiespiels *Earth 2140*, das vor rund zwei Jahren den Eintritt von TopWare Interactive in den Spielemarkt einläutete. Zehn Jahre später, also im Jahr 2150, hat sich die Lage dramatisiert. In wenigen Monaten wird die Erde in die Sonne stürzen. Gletscher schmelzen dahin, der Wasserpegel steigt bedrohlich und Meteoritenschauer zerstören ganze Erdteile. Die Entwicklung riesiger Raumschiffe ist die letzte Möglichkeit, um die Menschheit rechtzeitig auf den Mars umzusiedeln. Als bekannt wird, daß aufgrund der extremen Ressourcenknappheit nur ein geringer Teil der Bevölkerung die Möglichkeit haben wird, in einem der geplanten Schiffe unterzukommen, bricht der alte Konflikt wieder auf. Die UCS und die ED bekämpfen sich wie ehedem, um sich einen Platz auf dem Mars zu sichern. Zu allem Überfluß mischt sich noch eine dritte Partei ein: LC, die Lunar Corporation. Mit dem Ende der Erde wurde auch das Ende des Mondes und der dortigen Bewohner besiegelt, auch diese Bevölkerungsgruppe meldet logischerweise ihren Anspruch auf Rettung an.

Gesundgeschrumpft

Earth 2150 könnte der nächste Meilenstein im Bereich der Echtzeitstrategiespiele werden. Da *Command & Conquer* in diesem Jahrtausend nicht mehr erscheinen wird und *Age of Empires 2* voraussichtlich nicht viel mehr als ein optischer Leckerbissen sein wird, hat TopWare sehr viel Zeit, um neue Standards zu setzen. Bereits ein halbes Jahr vor dem voraussichtlichen Veröffentlichungstermin zeichnet sich ab, was da auf uns zukommen wird. TopWare hat das Genre kräftig ausgemistet, originelle Features hinzugefügt und den Schwerpunkt wieder auf Strategie gesetzt. So wird *Earth 2150* auf riesige Technologiebäume verzichten, die den Spieler zu Beginn einer jeden Mission zu langwierigen Forschungen nötigten. Ein Forschungslabor ist zwar vorhanden, die Erfindung des richtigen Fahrzeugs zu einer bestimmten Zeit ist aber nur in Ausnahmefällen spielentscheidend. Zudem bleiben einmal gewonnene Erkenntnisse das gesamte Spiel über erhalten. Auch das unlogische Phänomen, daß man jede Mission mit einem fest vorgegebenen Geldbetrag beginnt, wird man bei *Earth 2150* nicht mehr finden. Nebenbei haben es die Programmierer geschafft, die etab-





Alle Gebäude besitzen Keller, die zu einem Tunnelsystem verbunden werden.



In der Abenddämmerung macht sogar diese Industrieanlage einen idyllischen Eindruck. Der aufkommende Nebel verstärkt den harmlosen Anschein.

Dank multipler Texturen wirken die Landschaften, Gebäude und Fahrzeuge bei klarem Wetter auch in nächster Nähe noch sehr scharf und detailliert.

lierten Bedienungsstandards weiter zu vereinfachen. Obwohl fast alle Gebäude und beweglichen Einheiten eine eigene Beleuchtung, austauschbare Waffensysteme, die verschiedensten Operationsmodi und etliches mehr haben, kann die gesamte Steuerung in Sekundenbruchteilen erfolgen. Um den Anteil der Strategie zu erhöhen, verzichtet TopWare auf ein umfangreiches Ressourcensystem und besinnt sich auf die Vergangenheit: Erz ist der einzige Rohstoff und wird von sämtlichen Konfliktparteien gleichermaßen für die Produktion verwendet. Zusätzlich muß die Basis mit Elektrizität versorgt werden, was durch wartungsfreie Atomkraftwerke erfolgt.

Umwelteinflüsse

Die Zeit, die der Spieler durch diese Maßnahmen gewinnt, wird er in die Planung seiner Strategie stecken müssen. Es geht bei *Earth 2150* nämlich nicht nur darum, die richtigen Einheiten für seine Angriffstruppen erzeugen zu lassen, auch die vielfältigen Umwelteinflüsse müssen bedacht werden. Am auffälligsten ist der Tag- und Nachtrhythmus, dem die Landschaften unterliegen. Bei Nacht ist die Geschwindigkeit und die Sichtweite der Einheiten deutlich geringer, gleichzeitig werden sie von den gegnerischen Fahrzeugen erst in nächster Nähe entdeckt. Schaltet der Spieler das Licht seiner Gebäude und Verkehrsmittel ein, verbessert sich die Sicht und dementsprechend die Sichtbarkeit. Ähnliche Effekte haben die Wettereinflüsse. Regen, Schneestürme, Nebel und Gewitter machen die Wege unpassierbar, verschlechtern die Sicht und können im Extremfall sogar einzelne Fahrzeuge zerstören. Befehligt man das Volk der Lunar Corporation, wird man sogar auf das Wetter Einfluß nehmen können. Die Landschaften in *Earth 2150* können durch Waffeneinwirkung und Baumaßnahmen verformt

MEHRSPIELERMODI

Im Gegensatz zu den Mehrspielermodi der meisten bislang existierenden Echtzeitstrategiespiele bietet *Earth 2150* die Möglichkeit, nachträglich in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen. Mit einem großzügigen Anfangsbudget kann sich ein neu hinzugekommener Teilnehmer in aller Ruhe seine Basis aufbauen, den Nachschub organisieren und Angriffs- sowie Verteidigungsanlagen installieren. Während dieser Aufbauphase sind seine Einheiten von einem undurchdringlichen Schutzschild umgeben, das Schüsse sowohl nach innen als auch nach außen verhindert. Sobald der Spieler auf eine Schaltfläche drückt, verschwindet der Schutzschild und er kann mit den militärischen Operationen beginnen. Dennoch könnte ein Spieler, der sich bereits seit längerer Zeit auf der Spielfläche befindet, derart viele Einheiten gebaut haben, daß er unbesiegbar ist. Jeder Teilnehmer eines Netzwerkspiels hat daher eine vorgegebene Höchstmenge an Geld, Gebäuden und Einheiten. Sobald die Grenze erreicht wurde, können neue Objekte erst dann wieder gebaut werden, wenn ein gleichartiges Objekt zerstört wurde. Hierbei beachtet *Earth 2150* die Stärke der jeweiligen Einheiten. So kann sich der Spieler entscheiden, ob er Hunderte schwacher Panzer besitzen will oder nur eine Handvoll schwerer Kampfgiganten. Für den Mehrspielermodus wird es spezielle Karten geben, die sich für bestimmte Teilnehmermengen eignen. TopW are nennt eine maximale Teilnehmerzahl von unglaublichen 16 Spielern als angepeiltes Ziel.



Die aktuelle Version gestattet Einblicke in die Wegfindung. Da sich das Terrain jederzeit verändern kann, werden hohe Anforderungen an diesen Programmteil gestellt.



Die Erforschung neuer Waffen und Fahrzeuge kostet Zeit und Geld. Ein übersichtliches Menü erlaubt die Auswahl der zur Verfügung stehenden Forschungsziele.

werden. Schwere Baugeräte erlauben beispielsweise die Erzeugung von Schützengräben, von Erdwällen und von Schutzgräben. Verbindet man einen solchen Graben mit dem Meer oder mit einem See, füllt sich der Graben – und der Wasserspiegel sinkt. Auf diese Weise lassen sich nicht nur vortreffliche Schutzanlagen bauen, auch die Flotte des Gegners kann auf einfache Weise kampfunfähig gemacht werden. Ein weiterer genialer Einfall der Programmierer ist eine unterirdische Spielebene. Jedes Gebäude verfügt über Keller, die ein Baugerät mit Tunnels verbinden kann. Wer gut zielt, kann sich auf diese Weise bis in das Untergeschoß des Gegners graben, dort einen Aufzug installieren und die feindliche Basis im Handstreich einnehmen. Wie mittlerweile üblich, wird auch



DIE OBERFLÄCHE

1 Hauptbildschirm 2 Kompaß 3 Bunker 4 Geschütztürme 5 Energietransmitter 6 Raffinerie 7 Erztransmitter 8 Waffenfabrik 9 Fahrzeugfabrik 10 Hauptquartier 11 Forschungslabor 12 Beobachtungsschirm Nummer Eins 13 Historische Gebäude mit Artefakten 14 Beobachtungsschirm Nummer Zwei 15 Kraftwerke 16 Einheitenmenü 17 Übersichtskarte 18 Direktzugriff auf alle Einheiten 19 Direktzugriff auf alle Gebäude 20 Direktzugriff auf alle Gruppen 21 Eigenschaften des gewählten Objekts 22 Übersichtskarte an oder aus 23 Eigenschaften an oder aus 24 Tunnelebene an oder aus 25 Beobachtungsschirme an oder aus 26 Verfügbares Geld 27 Verfügbares Erz

Schöner als die Schiffe sind die Wasserflächen. Sie sind teiltransparent und werden abhängig vom Wind animiert.



Im Nebel sind die Scheinwerfer gut zu erkennen - auch vom Gegner, der sich in der Dunkelheit anpirschen kann.



Erstmals können in einem Echtzeit-Strategiespiel Brücken über Schluchten und Gräben gebaut werden.

TopWares Echtzeit-Strategiespiel mehrere Völker gegeneinander Kämpfen lassen. Jedes Volk hat dabei seine eigenen Gebäude, seine eigenen Fahrzeuge und dementsprechend seine eigenen Strategien.

Rückzug erlaubt

Gemeinsam ist den drei Konfliktparteien das Ziel: möglichst viel Erz zu sammeln, um nach Ablauf aller Missionen ein riesiges Raumschiff bauen zu können und das eigene Volk damit auf den Mars zu fliegen. Das Raumschiff wird in einer separaten Hauptbasis gebaut, die ab der ersten Mission auf einer weiteren Landschaft zur Verfügung steht. Dort kann man ebenso bauen und produzieren wie in der Basis der aktuellen Mission, allerdings dauert der Transport von der Hauptbasis zum Einsatzgebiet um ein Mehrfaches länger. Dieser Kunstgriff ist strategisch relevant: Alle Ein-

DIE DREI VÖLKER

UCS



Die **United Civilized States** ist die Partei mit den effektivsten und teuersten Systemen. Die beweglichen Einheiten bestehen größtenteils aus zweibeinigen Kampfrobotern, die auch in schwerem Gelände sehr manövrierfähig sind. Dank eines Anti-Gravitationssystems verfügt die UCS auch über schnelle, auch in großen Höhen fliegende Einheiten.

Die Verteidigung basiert auf drei verschiedenen Türmen: kleinen Luftabwehrgeschützen mit geringer Reichweite, einem riesigen Plasmageschütz, das eine ganze Basis gegen Bodenfahrzeuge verteidigen kann sowie den Fortifications. Hierbei handelt es sich um gut gepanzerte Gebäude, die mit jeweils vier verschiedenen Waffensystemen ausgestattet sind und selbständig in einem kleinem Umkreis sämtliche Gegner vernichten können.

Die Energieversorgung basiert auf Elektrizität. Wartungsfreie Nuklearkraftwerke erzeugen den Strom, der drahtlos über Transmittergebäude zum Verbraucher weitergeleitet wird. Die Transmitter müssen daher besonders gut geschützt werden.

Rohstoffe werden durch Bohrfahrzeuge gewonnen. Diese fahren zu der Erzlagerstätte, bohren das Material heraus und transportieren es anschließend selbst zur Raffinerie.

ED



Die **Eurasian Dynastie** verfügt über konventionelle Waffen wie Raketen und ballistische Geschosse. Einige wenige Fahrzeuge sind mit Ionengeschützen ausgestattet, die gegnerische Einheiten kampfunfähig machen, ohne sie zu zerstören. Des Weiteren besitzt die ED große Vorräte an Atombomben. Die stabilen Fahrzeuge sind nur auf flachem Gelände manövrierfähig, dafür sind die Helikopter den Fluggefährten der Gegner weit überlegen.

Eine ED-Basis wird von zwei Verteidigungslinien umgeben. Außen steht eine Reihe stark gepanzerter Bunker, die den Gegner aufhalten soll. Dahinter befinden sich hohe Geschütztürme mit großer Reichweite. Die Luftabwehrgeschütze entsprechen denen der UCS. Zusätzlich ist fast jedes Gebäude mit eigenen, vergleichsweise schwachen Waffen ausgestattet.

Auch bei der ED basiert die Energieversorgung auf Elektrizität, allerdings gibt es keine Transmitter. Das bedeutet, daß Gebäude nur in der Nähe eines Kraftwerks gebaut werden können. Findet sich kein Bauplatz mehr, muß ein weiterer Reaktor erstellt werden.

Die ED gewinnt Erze in einer Mine, die zunächst gebaut werden muß. Von dort aus wird das Material zur Raffinerie gefahren. Im laufenden Betrieb ist die Materialanlieferung daher sehr schnell.

LC

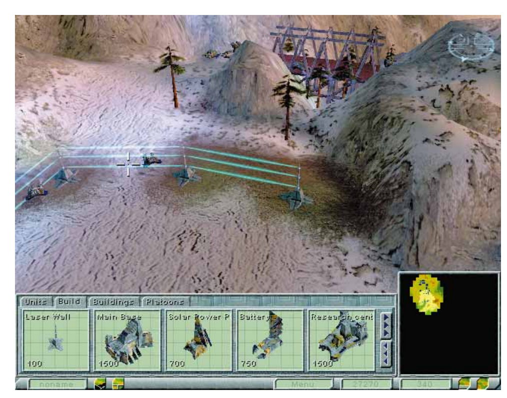


Die **Lunar Corporation** verfügt über die fortschrittlichsten Systeme. Alle Fahrzeuge sind mit einem Anti-Gravitationssystem ausgestattet, so daß Wasserflächen und Bodeneigenschaften keinen Einfluß auf deren Beweglichkeit haben. Die Fahrzeuge sind mit Schallkanonen oder mit Elektroschockern ausgerüstet. Die wichtigsten stationären Waffensysteme sind der Wolkengenerator, der gegnerische Basen in undurchdringlichen Nebel hüllt, sowie der Meteoritenregen, mit dem auch ohne Angriffsfahrzeuge riesige Bombenteppiche gelegt werden können.

Die beweglichen Einheiten und die Gebäude sind nur sehr schwach gepanzert, allerdings verfügen sie über ein regenerierendes Schutzschild. Zudem ist jedes Bauwerk mit Waffen ausgestattet, wodurch das Fehlen echter Geschütztürme ausgeglichen wird.

Auch die LC verwendet Transmitter, um die Energie vom Kraftwerk zu den Gebäuden zu transportieren. Die Reichweite der Transmitter übersteigt die der Transmitter der UCS um ein Mehrfaches.

Die LC baut ihre Raffinerien direkt auf der Mine, was Transportfahrzeuge überflüssig macht. Allerdings kann die Ressourcengewinnung weit von der Basis entfernt sein, was deren Verteidigung erschwert.



Die elektrischen Zäune sind ein undurchdringliches Bollwerk. Der Schlüssel zum Erfolg besteht in der Zerstörung der dazugehörigen Kraftwerke oder Energietransmitter.



Die Ionenstrahler der Lunar Corporation sind nicht sehr zielgenau. Deren erfolgreicher Einsatz erlaubt allerdings die Übernahme eigentlich feindlicher Einheiten.



VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT



Das knapp zwei Jahre alte *Earth 2140* war ein grafisch anspruchsvolles, leicht bedienbares Echtzeitstrategiespiel. Die einfallslosen Missionen verhinderten den Erfolg des Projekts.



Der Stand der Technik: *Warzone 2100* vereint originelle Ideen mit einer intuitiven Benutzeroberfläche. Auch die ansprechenden Grafiken werden für zahlreiche Fans sorgen.



Ein Spiel, das in Konkurrenz zu den zahllosen Echtzeit-Strategiespielen steht und dennoch viele Monate vor seinem vermutlichen Release bereits Fanseiten im Internet hat, ist eine echte Ausnahmeerscheinung. Der Grund liegt – wie sollte es anders sein – in den vagen Vorankündigungen, die auf eine kleine Revolution des Genres schließen lassen. Im Vergleich zu dem Vorgänger namens *Earth 2140* kann *Earth 2150* nicht nur mit neuen Waffensystemen und einem neuen Volk aufwarten, sondern hat endlich auch eine zeitgemäße Technik. Durch den Umstieg auf Windows 95/98 und DirectX darf *Earth 2150* aus dem Effektfundus moderner Grafikarten schöpfen und ohne Konfigurationsschlachten umfangreiche Netzwerkgefechte anbieten. Aber auch den Neuling und Klassenprimus *Warzone 2100* wird *Earth 2150* voraussichtlich von der Spitze vertreiben. Denn dank der Tunnelsysteme, der Schützengräben oder der Synchronisationspunkte ermöglicht TopWares Spiel trotz der Beschränkung auf nur zwei Ressourcen vielfältige Strategien. Grafisch sind die beiden Konkurrenten durchaus vergleichbar – allerdings steht den Entwicklern von *Earth 2150* noch ein halbes Jahr zur Verfügung, um weitere Effekte zu integrieren.

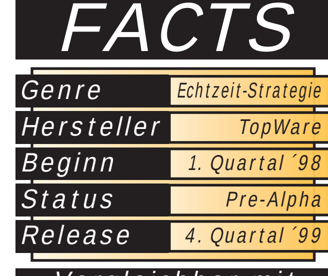
heiten, die sich am Ende einer Mission in der Hauptbasis befinden, können im nächsten Einsatz verwendet werden. Da die Militärfahrzeuge im Lauf der Zeit Erfahrungen sammeln, entstehen auf diese Weise effektive Killermaschinen, die sogar imstande sein können, ganze Schlachten selbständig zu koordinieren. Wie auch die Bedienung ist die Grafik des Spiels auf neuestem Stand. Hochdetaillierte Fahrzeuge bewegen sich flüssig über die geschwungenen Landschaften, sehenswerte Licht- und Nebeleffekte sorgen für Atmosphäre. Ohne 3D-Karte wird man an *Earth 2150* aber wenig Freude haben. Die zahlreichen Grafikeffekte machen den Einsatz moderner Hardware unumgänglich. Dafür erhält man aber eine frei bewegliche Kamera, die nach Belieben geschwenkt werden kann und die verschiedenste Vergrößerungsstufen bietet.

Aus der Vogelperspektive spielt sich Earth 2150 wie ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel. Dennoch ist die Übersicht dank der abschaltbaren Menüs größer als bei den aktuellen Konkurrenten. Die Bedienung dieses Modus orientiert sich an den Standards.

Viel zu tun

Auch im Editor, der voraussichtlich mitgeliefert wird, wird diese Kamera eingesetzt. Mit wenigen Mausklicks erstellt der Zufallsgenerator ansprechende Spielfelder, um daraus glaubwürdige Landschaften zu machen, ist aber eine Menge Nacharbeit notwendig. Hunderte von vorgegebenen Texturen, Gebäuden, Pflanzen und sonstigen Gestaltungselementen stehen zur Auswahl, um eine futuristische Erde zu gestalten. Der Editor wird bei vielen Spielern lange Zeit unbenutzt auf der Festplatte schlummern, da man mit den geplanten 90 Einzelspielermissionen einige Zeit beschäftigt sein wird.

Harald Wagner ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	TopWare
Beginn	1. Quartal ´98
Status	Pre-Alpha
Release	4. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Warzone 2100,
Earth 2140



Die dunklen Elfen sind mächtig sauer auf die Menschen und blasen zum finalen Showdown – wie gut, daß der Spieler mit seiner tapferen Heldenschar die Chance hat, den Untergang der menschlichen Rasse abzuwenden. Das rundenbasierte Strategiespiel Age of Wonders von Epic Megagames gibt Ihnen dazu Stahl und Magie in die Maus-Hand.

Age of Wonders

Zeit für Wunder

Das Comeback der rundenbasierten Strategiespiele scheint unaufhaltsam: Nach *Alpha Centauri*, *Civilization: Call to Power* und *Heroes of Might & Magic 3* wirft *Unreal*-Entwickler Epic Megagames *Age of Wonders* in die Schlacht. Das Fantasy-Szenario mit Elfen, Kobolden, Trollen und Menschen bildet den Rahmen für eine apokalyptische Schlacht, die am Ende der umfangreichen Kampagne auf den Spieler wartet. Mit muskelbepackten Helden und schlauen Zauberern verrücken Sie im wahrsten Sinne des Wortes Berge, frieren Seen zu oder knüppeln die bösen Widersacher über Stock und Stein. Dabei müssen Sie nicht nur Ihr strategisches Geschick in die Schlacht werfen, denn *Age of Wonders* enthält auch Elemente aus Rollenspielen und Adventures. Ihre Helden gewinnen nämlich mit zunehmender Erfahrung an neuen Fähigkeiten und auf den geräumigen Karten gibt es unzählige Schätze, Bücher, Schriftrollen und andere Geheimnisse zu entdecken. Das eine oder andere mysteriöse Schloß hat zwar nichts mit der Handlung zu tun, birgt aber oft randvolle Schatztruhen oder unglückliche Gefangene, die Sie befreien können, um die Moral zu erhöhen. Zu Beginn des Spiels wählen Sie sich entweder einen von zwei vorgegebenen Helden als Ihre Spielfigur aus oder erstellen anhand verschiedener Attribute wie Stärke und Intelligenz eine neue, ähnlich wie in einem Rollenspiel. Abhängig von der gewählten Rasse werden Sie im Verlauf der Kampagne mit den anderen elf Spezies entweder gut auskommen, sie sogar als Verbündete gewinnen oder zum Feind haben. Der Weg ist damit aber nicht unabänderlich vorgegeben, denn *Age of Wonders* verläuft generell nicht-linear, wie Produzent Doug Gibson verriet. Mit Diplomatie, aber auch mit roher Gewalt lassen sich neue Bündnisse eingehen oder alte lösen – davon hängt vor allem ab, wie die Voraussetzungen für die finale Schlacht zwischen dunklen Elfen und Menschen am Ende aussehen werden. Von Ihrer Heimatstadt aus werben Sie neue Truppen an, erforschen damit die Umgebung, verhandeln mit den Führern anderer Rassen und bekämpfen lästige Gegner. Generell geschieht das in Runden: Sie besitzen eine bestimmte Anzahl von Zügen, in denen Sie beispielsweise während des Kampfes Ihre Einheiten bewegen, bevor der Computergegner dasselbe tut und Sie zusehen. Wahlweise läßt sich das durch die „Fast Combat"-Option beschleunigen, denn diese nimmt Ihnen die Überlegungen anhand der jeweiligen Stärke einer Einheit ab und berechnet automatisch den Kampfverlauf. Das lohnt sich natürlich nur, wenn Sie sicher sein können, die Schlacht zu gewinnen. Technisch sieht *Age of Wonders* vielversprechend aus, denn die Grafiker geben sich nicht nur viel Mühe mit den liebevoll gezeichneten Standbildern in den Menüs, sondern auch mit leckeren Spezialeffekten für die Zaubersprüche in den Kämpfen. Die Auflösung läßt sich bis zu 1.600x1.200 Pixeln hochschrauben und im Mehrspielermodus dürfen Sie die Kampagne sowie spezielle Levels mit bis zu drei Freunden spielen.

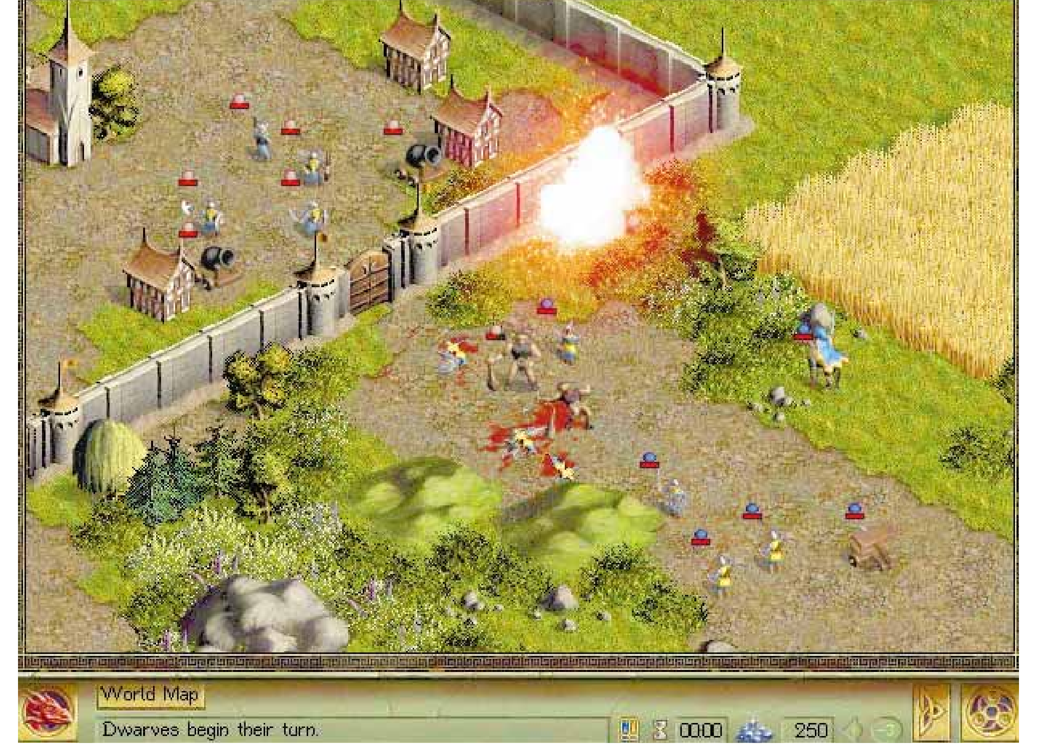
Florian Stangl ■



Neben Kämpfen müssen Sie sich auch um die Wirtschaftslage im Reich kümmern.



Ähnlich wie 3DOs Heroes of Might & Magic-Serie läuft auch Age of Wonders in Runden ab. So haben Sie Zeit für die vielen Aufgaben, die zu erledigen sind.



Feine Lichteffekte, abwechslungsreiche Landschaften und viele verschiedene Einheiten treffen auf knallharte Strategie- und leichte Adventure-Elemente. Vor allem bei den Explosionseffekten braucht die Grafikengine keinen Vergleich zu scheuen.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Epic Megagames
Beginn	Mai ´95
Status	Alpha
Release	September ´99

Vergleichbar mit
Heroes of Might & Magic 2

Tonic Trouble

Irres Killergemüse

Wildgewordene Karotten und aggressive Tomaten? Schneelandschaften, in denen Palmen wachsen? Gletscher aus Sangria und Früchten? Alles ganz normal für den lilafarbenen Außerirdischen Ed, der schon in wenigen Wochen seinen ersten Auftritt im Action-Adventure Tonic Trouble haben wird. Machen Sie sich auf eine Begegnung der surrealen Art gefaßt...



Was Indy seine Peitsche, ist Ed sein magischer Stock. Mit diesem Multifunktionswerkzeug kann er nicht nur angreifende Gegner vertreiben, sondern unter anderem auch im Wasser navigieren oder schwere Gegenstände heben und bewegen.

Der kleine Außerirdische Ed hat ein Problem: Während eines wissenschaftlichen Experimentes hat der gelernte Raumschiff-Hausmeister eine Flasche mit einer unbekannten Flüssigkeit fallen lassen, die nach kurzer Reise durchs Weltall auf der Erde gelandet ist. Daraufhin machen sich auf unserem Heimatplaneten schreckliche Mutationen bei Menschen, Tieren und Pflanzen breit. Ed macht sich auf die Suche nach der Flasche und stößt dabei auf allerhand bizarre Gestalten. Im Laufe seiner Reise wird er randalierendem Gemüse, fliegendem Toastbrot und schließlich dem schrecklichen Grogh begegnen. Dieser hat nämlich die Flasche gefunden und sich daraufhin zum Herren der Welt erklärt. Was zunächst klingt wie ein ausgesprochen albernes Jump&Run für Kinder, entpuppt sich schon bald als Action-Adventure mit ausgereifter Technik und hoher Komplexität. Auf seiner Reise besucht Ed zehn verschiedene Gegenden, die ihrerseits noch in zahlreiche Unterabschnitte aufgeteilt sind. In den riesigen Spielwelten kann er sich völlig frei bewegen – unter anderem gehören Laufen, Springen, Tauchen, Klettern, Fliegen und Hangeln zum Repertoire. Neben den üblichen Actioneinlagen gibt es zahlreiche Rätsel zu lösen, für die der Alien immer wieder mit Charakteren interagieren muß. Einige geben ihm wichtige Hinweise, durch andere gelangt er an Hilfsmittel und Waffen wie beispielsweise einen magischen Stock, der immer wieder seine Form verändert und dadurch in jeder Situation einen anderen Zweck erfüllen kann. Während Ed zu Beginn des Spiels seine Gegner damit nur schlagen kann, lernt er im weiteren Verlauf der Handlung, damit durchs Wasser zu navigieren oder schwere Objekte zu heben und zu bewegen. Ubi Soft entwickelte für Tonic Trouble eine eigene Grafikengine, die es den über 40 bizarren Gegnertypen ermöglicht, ihr Verhalten und sogar den Gesichtsausdruck jederzeit zu verändern und den Aktionen des Spielers anzupassen. Auch grafisch kann das abgefahrene Action-Adventure überzeugen: Neben einem sechsminütigen Intro und zahlreichen Zwischensequenzen können vor allem die surrealen, detailreich gestalteten Landschaften und die herrlich überdrehten Spielfiguren im knallbunten Comic-Look begeistern.

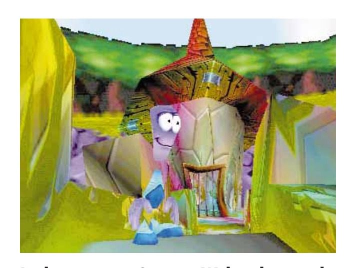
Andreas Sauerland ■



Ed stehen eine Vielzahl verschiedener Bewegungsmodi zur Verfügung. In dieser Szene fliegt er per Gleitschirm über einen Lavasee.

Gerät Ed in die Lava, verbrennt er. Dies wird durch eine eher amüsante Animation dargestellt, da Tonic Trouble im Stil von Croc oder Gex gänzlich auf Gewaltdarstellung verzichtet.

Die einzelnen Spielwelten sind teilweise sehr umfangreich und komplex gestaltet. Damit man nicht den Überblick verliert, weisen an einigen Stellen Pfeile den Weg.



In den riesigen Cartoon-Welten kann sich die Hauptfigur völlig frei bewegen.





Hauptfigur Ed erinnert ein wenig an den Jump&Run-Veteranen Rayman.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	Juli ´96
Status	Beta
Release	Mai ´99

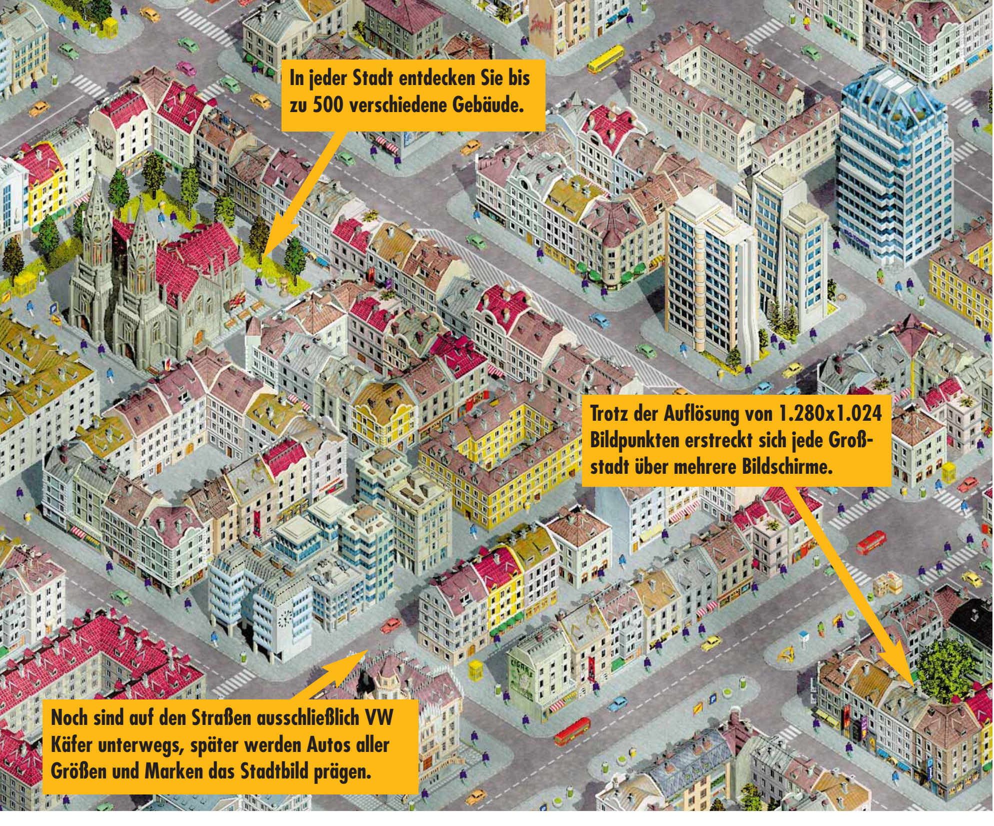
Vergleichbar mit
Rayman, Earthworm Jim



Der Verkehrsgigant

Verkehrstüchtig

Wenn Sie angesichts des Spieletitels einen zotigen Viagra-Kalauer erwartet haben, müssen wir Sie enttäuschen. Stattdessen informieren wir Sie über das aktuelle Projekt des JoWood-Teams, das nach dem gigantischen Erfolg des Industriegiganten (Teil 2 ist bereits in Vorbereitung) eine Wirtschaftssimulation entwickelt, die unter dem Motto steht: „Auch ein daheimgelassenes Auto ist ein gutes Auto."



Beim *Verkehrsgiganten* dreht sich alles um den öffentlichen Personennahverkehr innerhalb und zwischen mehreren Städten – per Bus, Straßenbahn, U-Bahn, Eisenbahn, Magnetschwebebahn, Schiff oder Flugzeug. Was ein Verkehrsgigant werden will, der muß Bus- und Bahnlinien einrichten, Haltestellen bauen, Fahrzeuge kaufen



Wenn allsamstäglich Tausende zum Fußballspiel in die Stadien pilgern, mutieren die Busse und Bahnen zu Sardinenbüchsen.



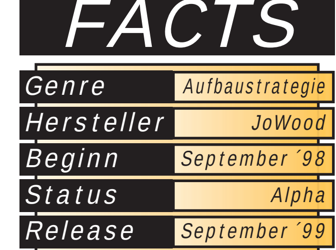
Die Vororte mit ihren Einfamiliengärten und großzügigen Gärten unterscheiden sich schon optisch sehr deutlich von den überfüllten Innenstädten.

und warten, Fahrpläne auf- und Personal einstellen. Ihre stärksten Konkurrenten sind dabei nicht die Computergegner, sondern die Autos; will einer der Bürger zum Arbeitsplatz, zur Schule, zum Einkaufszentrum oder ins Stadion gelangen, wägt er stets die Vor- und Nachteile zwischen seinem fahrbaren Untersatz und den öffentlichen Vekehrsmitteln ab. Je dichter das Netz, je schneller die Verbindung und je zuverlässiger (sprich: pünktlich) die Flotte, desto öfter wird er Bus & Bahn den Vorzug geben und seinen Teil dazu beitragen, um die allmorgendliche Blechlawine zu entschärfen. Geldscheffeln lautet die oberste Maxime – und weil das Geschäft allein mit Bustickets nicht kostendeckend betrieben werden kann, dürfen Sie die Busse und Bahnen mit Werbung bekleistern. Der Haken: Werden bestimmte Fahrgastzahlen innerhalb einer gewissen Zeitspanne nicht erreicht, drohen hohe Konventionalstrafen. Ständig müssen Sie auf neue Herausforderungen reagieren: Beispielsweise kommen mit der Zeit immer modernere, leisere, schnellere und preiswertere Transportmittel auf den Markt. Volksfeste, Rockkonzerte oder Meisterschaften erhöhen das Verkehrsaufkommen schlagartig.

Rush Hour

Je schöner die Komplexität einer Wirtschaftssimulation verpackt wird, desto besser kommt sie an – das haben *Anno 1602*, *Der Industriegigant* und *Transport Tycoon* bewiesen. Daher läßt JoWood auf Ihrem PC-Monitor riesige isometrische Städte entstehen – mit bis zu 500 verschiedenen Gebäuden. Jede Stadt ist mehrere Bildschirme groß und beherbergt Tausende von Bewohnern, deren Tagesablauf bis ins Detail simuliert wird: Alle umherwandelnden Personen repräsentieren jeweils ganze Bevölkerungsgruppen und sind daher alles andere als tumbe Komparsen. Abhängig von der Konjunktur schrumpfen die Städte sogar oder breiten sich aus. Die Metropole „lebt" förmlich und steckt voller gerenderter Animationen; bei einem Unfall bilden sich beispielsweise lange Staus, solange Polizei und Rettungswagen im Einsatz sind. Einen Nervenkitzel ganz anderer Art bietet der zweite Spielmodus, bei dem Sie sich als Verkehrsbeauftragter einer Gemeinde oder Stadt versuchen. Falls die Staus an Kreuzungen und auf Stadtautobahnen nicht entschärft werden können, ist Ihre Wiederwahl gefährdet. Wie beim *Industriegigant* wird JoWood wieder eine illustre Auswahl an Kampagnen, Einzelmissionen und Szenarien zusammenstellen; im Mehrspielermodus kämpfen mehrere Verkehrsgiganten um Fahrgäste und lukrative Strecken.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	JoWood
Beginn	September ´98
Status	Alpha
Release	September ´99

Vergleichbar mit
Transport Tycoon,
Der Industriegigant

Rally Championship 99

Präzisionsarbeit

Regalreihen voller Autoprospekte, ein Vergaser steht auf dem Schreibtisch und laute Motorengeräusche dröhnen aus dem Nachbarraum. Keine Kfz-Werkstatt präsentiert sich hier dem Beobachter, sondern eine kleine Softwareschmiede im Westen Manchesters. Mit lediglich zehn enthusiastischen Mitarbeitern wird hier an der vielleicht vielversprechendsten Rennsimulation des Jahres gearbeitet.



Keine Fälschung: Dieses stimmungsvolle Bild enstand als echter Screenshot von einer bei gutem Wetter und bei Dämmerung gefahrenen Etappe.

1994 konnte der noch kaum bekannte Vertrieb Europress mit einer der ersten Rallye-Simulationen auf sich aufmerksam machen. Der inoffizielle Nachfolger *Rally Racing 97* war das erste PC-Programm des ebenfalls noch weitgehend unbekannten Softwarehauses Magnetic Fields. Mit nur zwei Programmierern und zwei Grafikern erstellten die Briten innerhalb von zehn Monaten ein Programm, das grafisch und spielerisch jedem anderen Rallyespiel weit überlegen war. Teilweise unter dem Namen *Network Q RAC Rally Championship* feierte das Spiel ungeahnte Erfolge. Das ein Jahr später erhältliche *International Rally Championship* mußte sich erstmals gegen namhafte Konkurrenten wie beispielsweise *Colin McRae Rally* durchsetzen und konnte den Erfolg seines Vorgängers nicht wiederholen. Magnetic Fields setzt nun alles daran, mit *Rally Championship 99* an den alten Triumph anzuknüpfen. 36 Streckenabschnitte der britischen Mobil 1 Rally Championship-Serie mit über 600 Kilometern Länge wurden gefilmt und Meter für Meter nachgezeichnet.

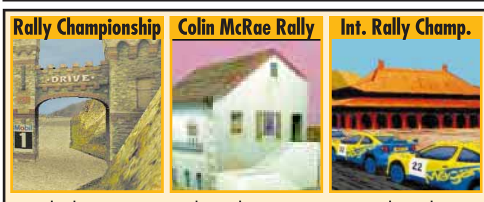
Maß für Maß

Jedes real existierende Bauernhaus wird auch im Spiel an der richtigen Stelle stehen, sogar die Architektur der einzelnen Gebäude wurde unverändert übernommen. Auch jede Gerade, jede Kurve, jede Neigung und sogar jeder Straßenbelag wurde denen der Originalstrecken möglichst exakt nachempfunden. Durch eine sorgfältige Auswahl der Strecken kann Magnetic Fields gewährleisten, daß nur abwechslungsreiche und fahrerisch anspruchsvolle Wege im Spiel enthalten sein werden. Unfaire Streckenverläufe wird man nicht zu Gesicht bekommen – vorausgesetzt, man schenkt dem virtuellen Beifahrer sein Gehör. Wie in allen Rallye-Simulationen mittlerweile üblich, wird auch in diesem Spiel eine Sprachausgabe vorab auf jede Kurve und jeden Sprung hinweisen. Im Gegensatz zu den üblichen Systemen erhält der Textgenerator seine Angaben aber nicht automatisch von der Streckendatei, sondern wird für jeden Rennabschnitt individuell digitalisiert werden. Der Vorteil dieses Verfahrens liegt darin, daß Besonderheiten wie Gebäude oder Brücken genannt werden können: „Nach dem Bauernhof scharf rechts."

Wie es Euch gefällt

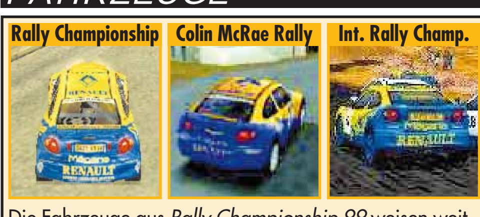
Nicht nur dem Ohr wird Ansprechendes geboten. Da das Auge ja schließlich mitfährt, verpackt Magnetic Field die Rallye-Simulation in ein ansprechendes Äußeres. Jedes der im Programm auftauchenden Fahrzeuge wurde von Hand in einem CAD-Programm gezeichnet. Um an die notwendigen Daten zu gelangen, reiste ein Team von

LANDSCHAFTEN



Durch den Einsatz realistischerer Texturen wirken die Gebäude trotz annähernd gleicher Polygonzahl nicht so künstlich wie bei den beiden Konkurrenztiteln.

FAHRZEUGE



Die Fahrzeuge aus *Rally Championship 99* weisen weitaus mehr Details auf als die gleichen Marken bei *Colin McRae Rally* oder gar *International Rally Racing*.

Grafikern zu allen Kfz-Herstellern und vermaß deren Rallye-Fahrzeuge. Fotografien der Rennwagen (sogar die Unterseiten der Motorhauben wurden aufgenommen) dienen dem Programm als hochauflösende Textur, selbst die winzigsten Namenszüge und Werbebanner sind noch erkennbar. Ein besonders beeindruckendes Grafikgimmick sind die verschiedenen Wettereffekte. Der Regen besteht aus einzelnen Tropfen, die im dreidimensionalen Raum vom Himmel herabfallen. Trifft ein Tropfen auf die Windschutzscheibe, so erzeugt er darauf eine Linse, in der sich die komplette Umgebung spiegelt – bis der Scheibenwischer kommt oder der Fahrtwind den Tropfen an den Rand geweht hat. Schnee bedeutet für den Prozessor etwas weniger Aufwand, da der Linseneffekt entfällt. Da sich das Fahrzeug aber durch den fallenden Schnee bewegt, der zusätzlich vom Fahrtwind an der Windschutzscheibe verwirbelt wird, entsteht der aus dem winterlichen Straßenverkehr berühmt-berüchtigte Tunneleffekt.

Der Widerspenstigen Zähmung

Die realistischsten Strecken und die schönsten Grafiken machen natürlich noch lange kein Spiel. Entscheidend für den Erfolg des Programms wird die Fahrphysik und das damit erzeugte Fahrgefühl sein. Schließlich muß der Spieler sofort bemerken, ob der Wagen von der Spur abkommt oder wegen einer Bodenwelle eine verringerte Bodenhaftung hat. Da man die Bewegungen nur über die Bildschirmausgabe und nicht über die auf den Fahrer wirkenden Kräfte vermittelt bekommt, müssen zwangsläufig Abstriche beim Realismus gemacht werden. Die Software, die die Physik nachbildet, ist zum aktuellen Zeitpunkt bereits fertig. Auch die fahrzeugspezifischen Parameter (beispielsweise die Gewichtsverteilung, die Getriebeeigenschaften oder die Stoßdämpferdaten) liegen dank der intensiven Zusammenarbeit mit den Kfz-Herstellern bereits vor. Die Programmierer von Magnetic Fields müssen nun einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit finden, der sowohl geübte Autofahrer als auch reine Computerspieler anspricht. Für die Ermittlung der Original-Fahrzeugdaten war Magnetic Fields auf die Kooperation der Hersteller angewiesen.



Licht- und Schatteneffekte sind nur ein optisches Highlight. Die Wettereinflüsse sind noch weitaus beeindruckender.



Wer wegen falscher Reifen von der Strecke fliegt, kann durch geschickte Manöver den Zeitverlust einschränken.

Ende gut, alles gut

Während sämtliche Rallyeabteilungen von der Qualität der Grafikengine derart angetan waren, daß sie den Grafikern und Programmierern alle Unterlagen zur Verfügung stellten, konnten sich einige Marketingabteilungen mit dem Spiel nicht unbeschränkt anfreunden. Ein Fahrzeughersteller wollte sogar Lizenzgebühren in Höhe mehrerer Mark pro verkauftem Spiel kassieren – was sofort dazu führte, daß der Wagen mit seinem neuartigen Kantendesign aus dem Spiel gestrichen wurde. Da neben den Einzelhändlern auch die Vertriebe an dem Spiel profitieren wollen, würde *Rally Championship 99* anderenfalls mit jeder verkauften Einheit Verluste einfahren. Auch eine Ausweitung der britischen Mobil-1-Rally-Championship-Serie auf das internationale *World Rally Championship* scheiterte aus dem gleichen Grund: Die FIA hätte für die Verwendung dieses Namens ebenfalls die Hand aufgehalten. Die Entwicklungskosten für *Rally Championship 99* sind ohnehin erstaunlich hoch. Allein um die Rallyestrecken filmen und digital umsetzen zu dürfen, benötigte Magnetic Fields eine Genehmigung der britischen Forstverwaltung, die nur gegen geharnischte Gebühren erteilt wurde. Bereits im nächsten Monat soll *Rally Championship 99* fertig sein und beweisen, daß das Programm hinter der hübschen Verpackung ein kurzweiliges Spiel und gleichzeitig eine herausfordernde Simulation ist.

Harald Wagner



Jedes der voraussichtlich 20 Fahrzeuge besteht aus zahlreichen Einzelteilen, für die jeweils mehrere Beschädigungsgrafiken angefertigt wurden.



Die malerischen Umgebungsgrafiken verbergen das Wegesystem, das die Bewegungsfreiheit des Fahrzeugs beschränkt.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	3. Quartal ´98
Status	Alpha
Release	August ´99

Vergleichbar mit
Colin McRae Rally, Int. Rally Championship



Dungeon Keeper 2

Jenseits von Gut und Böse

Gute Nachrichten für all jene, die noch ein Hühnchen zu rupfen haben: Dungeon Keeper 2 ist fast fertig. Der Nachfolger zu Peter Molyneux' kultigem Untertage-Echtzeitmassaker erzählt neue Geschichten aus Niedrigknuffeltal und Rosenburg ob der Zauber. Von einem Besuch beim 50köpfigen Entwicklerteam im April hat PC-Games exklusives Bildmaterial und viele bis dato geheim gehaltene Fakten mitgebracht.



Eine der neuen Fallen: Beim Berühren des Zünders dieser Fireburst-Falle wird eine gigantische Explosion ausgelöst, die Freund und Feind gleichermaßen schwächt. Einige Ihrer Kreaturen sind in der Lage, bestimmte Fallen gefahrlos zu entschärfen.

Bis vor zwei Jahren war die Fantasy-Welt noch in Ordnung: Computerspieler schlüpften in die gewienerten Rüstungen kecker Helden und stapften los, um die Skelettkrieger, Vampire und Zombies in düsteren Kellergewölben aufzumischen. Doch dann kam *Dungeon Keeper*: Plötzlich war es Ihre Aufgabe, als Architekt und Betreiber eines feudalen Dungeons dafür zu sorgen, daß kein nach Ruhm und Ehre strebender Held Ihre Anlage wieder lebend läßt. Dafür ist wiederum Ihre Belegschaft zuständig: Je größer und schöner Ihre unterirdische Anlage, desto mehr und mächtigere Monster kommen durch einen Eingang und lassen sich bei Ihnen nieder. Die Biester stellen hohe Ansprüche, verputzen palettenweise Hühnchen und verlangen geräumige Schlafräume. In Fitneßstudios verbessern die Kreaturen ihre Kampffertigkeiten, während in den Bibliotheken weißbärtige Magier neue Räume und Zaubersprüche erforschen. In der Handwerkskammer entstehen Türen und Fallen, die die Gegner vom Einfallen in Ihren 3D-Dungeon abhalten sollen. Zauberer, Eiserne Jungfrauen, Geister, Teufler, Trolle – außer den Drachen und den Orcs stehen Ihnen all Ihre Lieblinge aus *Dungeon Keeper* erneut im Kampf gegen Riesen, Feen, Bogenschützen, Mönche, Samurais, Ritter, Zwerge und andere Wohltäter bei. Einer der stärksten und bislang problematischsten Dungeon-Bewohner (es gibt 30 verschiedene) ist seit neuestem Ihr dickster Kumpel: der launische Horny. Das furchterregend rote Muskelpaket heuert Sie an, um ihm doch bitteschön 20 Edelsteine zu besorgen – die Eintrittskarte, um durch ein magisches Portal an die Oberfläche und damit ins Reich der Helden zu gelangen. Von den 25 Kampagnenmissionen werden Sie aufgrund einiger Verzweigungen nur 20 zu Gesicht bekommen – plus "fünf bis sechs Geheimlevels", wie uns Projektleiter Nick Goldsworthy verriet. Kam es in *Dungeon Keeper* meist nur darauf an, sich einzuigeln und anschließend die Rivalen zu überrennen, so wird dem Spieler diesmal weit mehr abverlangt, zum Beispiel das Befreien gekidnappter Kreaturen aus feindlicher Gefangenschaft oder das Eskortieren eigener Figuren.

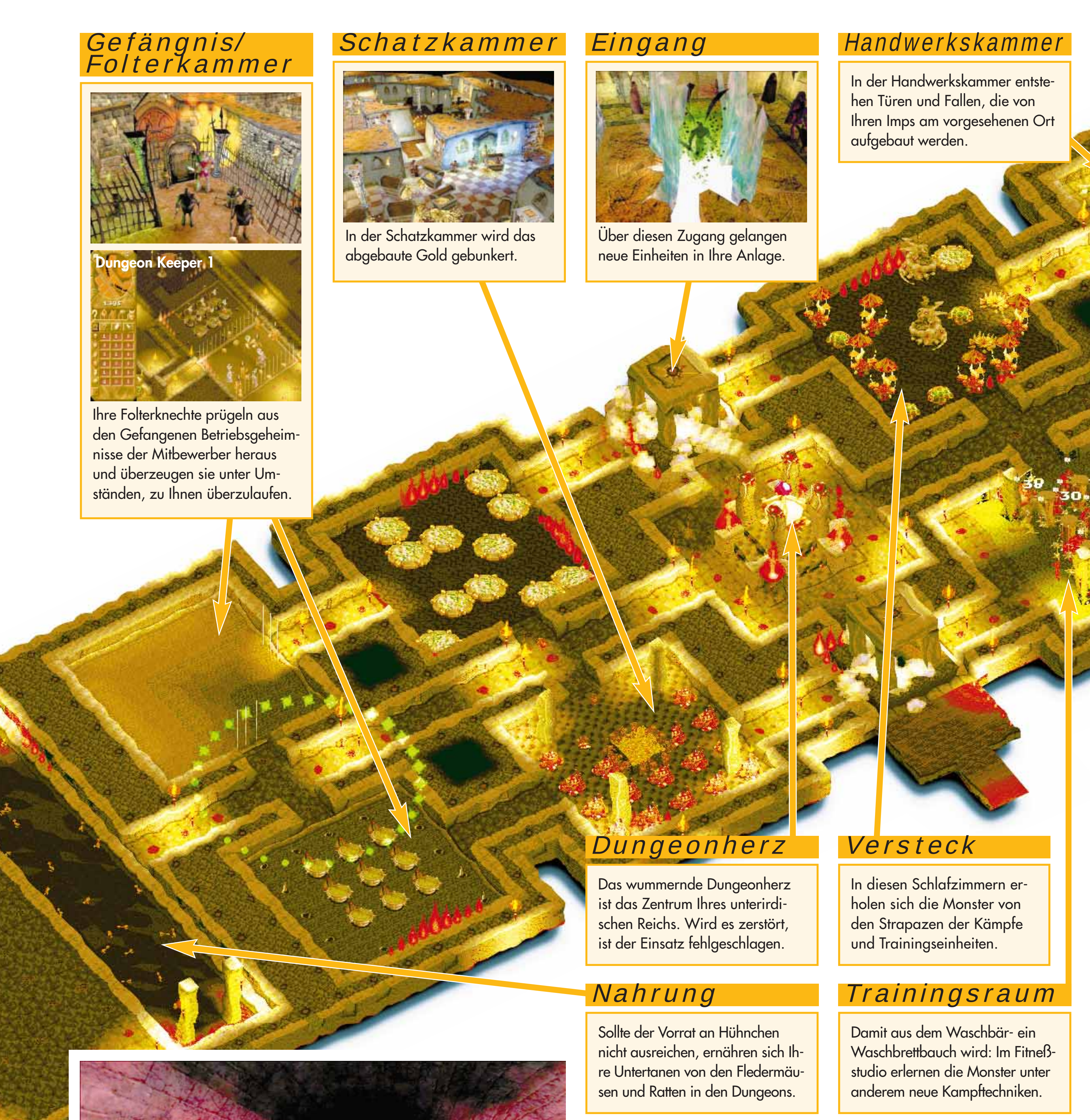
Gold allein macht nicht mehr glücklich

So ein Dungeon verursacht immens hohe Personalkosten. Um Ihre Kreaturen entlohnen zu können und neue Räume einzurichten, brauchen Sie eine gutgefüllte Schatzkammer – und dafür müssen Ihre Imps beim Abbauen der Gold- und Edelsteinflöze ganz schön schuften. Diese Imps verstärken auch die Wände, damit die buddelnden Zwerge der Gegenseite nicht sofort durchbrechen. Gold allein reicht nicht mehr aus, um einen gutbesuchten Dungeon zu betreiben. Magische Energie,

Für im Tempelbrunnen geopferte Goldstücke und Kreaturen gibt's Geschenke.

Per Zauberspruch können Sie den Horny zur Unterstützung herbeibeschwören.

Nicht sehr strapazierfähig, aber flink: Feen beherrschen mächtige Zaubersprüche.

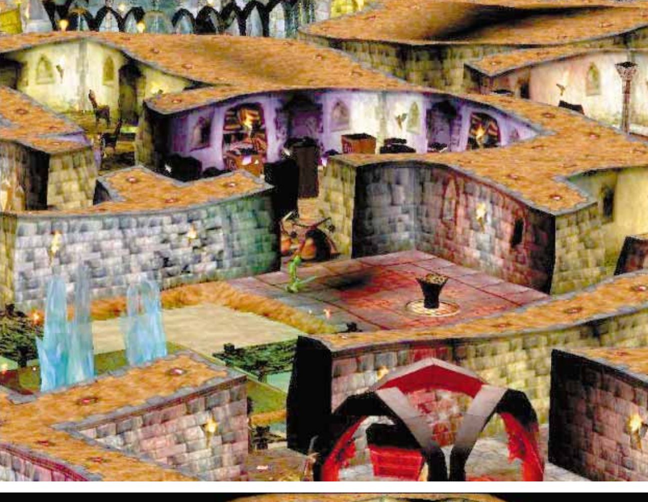


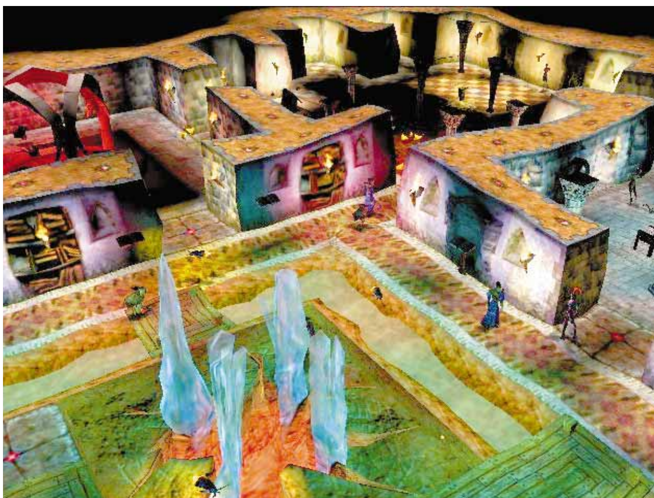
Beim Foltern entstehen häufig Skelettkrieger – eine dankbare Spezies, weil sie weder Bezahlung noch Nahrung verlangt, nicht müde wird und sich nie beschwert.

das Mana, ist unentbehrlich, damit Zaubersprüche und Fallen überhaupt funktionieren; größere Dungeons und mehr Kreaturen liefern natürlich mehr Mana. Statt wie bisher 16 beherrschen die *Dungeon Keeper 2*-Kreaturen gleich 20 verschiedene Zaubersprüche, darunter Klassiker wie der Hühnchen-Verwandelspruch, der „Böse Blick" (gewährt einen Blick in die Konkurrenz-Katakomben) und viele mehr. Das „Inferno" saugt die Feinde wie in einem Wasserstrudel ein und spuckt sie in einer riesigen Explosion wieder aus. Mit dem Überläufer-Spruch bringen Sie gegnerische Einheiten dazu, vorübergehend an Ihrer Seite zu kämpfen. Der Erdbeben-Zauberspruch läßt den Bildschirm erbeben und begräbt die Einheiten unter einer Schutt- und Felsbrockenlawine; auch die Wände der Dungeons werden dadurch geschwächt. Wenn Sie die vier Bestandteile eines Talismans finden, können Sie sogar den Horny herbeibeschwören, der sich sensenschwingend durch den Dungeon metzelt. Von jedem Zauberspruch gibt es drei Ausbaustufen;









Hühnerfarm

Plüschige Hühnchen sind das Hauptnahrungsmittel der Dungeon-Bewohner. Hallo, Deutscher Tierschutzbund: Wenn Sie eine zu kleine Hühnerfarm bauen, platzt der Raum aus allen Nähten und die Hühnchen wandern unkontrolliert durch die Gänge.

Bibliothek

Greise Magier erforschen Zaubersprüche, Räume und Fallen.

NEU: Arena



In der Arena stellen eigene und gefangengenommene Gladiatoren ihre Kampffähigkeiten unter Beweis und legen gleichzeitig an Erfahrung zu.

NEU: Casino

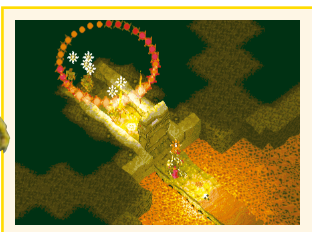


Abhängen, sich einen Drink genehmigen, ein Goldstück beim Roulette riskieren, ein Tänzchen wagen – all das ist in der Spielbank möglich.

Imps

Ehe ein neuer Raum eingerichtet werden kann, müssen Ihre Arbeitsknechte, die Imps, erstmal den Raum freibaggern. Seit neuestem ist es nicht mehr erforderlich, jede einzelne Kachel separat „auszustanzen"; stattdessen reicht es, ganze Bereiche wie in *SimCity 3000* auf einmal mit der Maus aufziehen.

Türen



Mit Holz- und Stahltüren schirmen Sie Ihren Dungeon vor unerwünschten Besuchern ab. Manche Tore sind mit Waffengewalt, andere nur mit Magie kleinzukriegen.

wenn dann auch noch eine hohe Erfahrungsstufe hinzukommt, haben Ihre Feinde nichts mehr zu kichern: Ein austrainierter Vampir kann immerhin bis zu fünf Skelette auf einmal beschwören. Weil es keine völlig unzerstörbaren Türen und Mauern mehr gibt, sind die Fallen wichtiger als je zuvor. Neben klassischen Gas-, Blitz- und Indy-Steinkugelfallen bieten sich Stachelgruben und Einfrierfallen (machen Einheiten bewegungsunfähig) an. Ein stationäres Geschütz ballert kleine Feuerbälle auf alle Einheiten, die sich in der Nähe blicken lassen. Mit sogenannten „Triggern" lösen Sie wahre Kettenreaktionen aus.

Leichen im Keller

Ein paar Kreaturen mit der magischen Hand aufnehmen, in eine Gruppe von Angreifern purzeln lassen und abwarten, was passiert – so sahen die meisten Kampfszenen in *Dungeon Keeper* aus. Bisher war es kaum nötig, sich über den Aufbau des Dungeons größere Gedanken zu machen, nachdem man im Ernstfall seine Truppen binnen Sekunden an Brennpunkte verlegen konnte. Das funktioniert zwar immer noch, doch die Kreaturen werden beim Aufprall auf dem harten Kellerboden unsanft durchgeschüttelt und dadurch kurzzeitig betäubt. Bis sie sich davon erholt haben, müssen sie bereits einige Treffer von den Rivalen einstecken, ehe sie selbst eingreifen. Das Chaos auf dem Bildschirm war auch dadurch bedingt, daß die „flachen" 2D-Kreaturen einfach durcheinander hindurchlaufen konnten; jetzt nimmt jede Figur eine bestimmte Fläche ein – ein Zauberer braucht natürlich weniger Platz als ein dicker Teufler, der zum Blockieren von Fluren eingesetzt werden kann. Wenn Sie dahinter einige Bogenschützen plazieren, haben Sie bereits eine ganz ordentliche Phalanx, an der so schnell kein Gegner vorbeikommt. Erstmals müssen Sie die Fähigkeiten Ihrer Kämpfer berücksichtigen – es bringt nichts, schwächliche Zauberer oder zierliche Elfenbogenschützen in die vorderste Reihe zu stellen, die bereits bei einem Schwerthieb eines Ritters



HORNY



Der macht auf jedem Schreibtisch eine gute Figur: Der Horny, die *Dungeon Keeper 2*-Titelfigur, ist seit Anfang April für rund 30 Mark im Handel erhältlich.

darniedersinken.
Stattdessen empfiehlt es sich, den Magier in sicherer Entfernung zu postieren, von wo aus er Blitze, Erdbeben und Feuerbälle abschicken kann.

Tot oder lebendig

Die Programmierer haben den Kreaturen soviel gesunden Monsterverstand verpaßt, daß sie beim Anblick stärkerer oder größerer Gegner flüchten. Vorteil: In aussichtslosen Situationen kämpfen die Untertanen nicht mehr bis zum bitteren (= tödlichen) Ende. Nach dem Motto „Gemeinsam sind wir stark" suchen sich Angsthasen ein paar starke Kumpels und kehren in Gruppen zurück. Der Faktor „Angst" gehört zu den rund 30 Eigenschaften jedes Monsters, genauso wie Kampfstärke, Geschwindigkeit, Gereiztheit und Widerstandsfähigkeit gegenüber Feuer und bestimmten Zaubersprüchen. Der Salamander, eine der neuen Kreaturen (ersetzt den Drachen), ist beispielsweise resistent gegen Lava – eine unschätzbare Hilfe in einigen Missionen. Da sich manche Rassen nicht miteinander vertragen, sollten Sie mehrere Schlafräume einrichten; sonst kommt es eventuell zu Handgreiflichkeiten zwischen Spinnen und Käfern. Wo gehobelt wird, fallen Späne, und wo gekämpft wird, gibt es Verluste. Ihre Imps sammeln die sterblichen Überreste ein und schaffen sie auf den Friedhof, wo Vampire entstehen. Ihre Gegner müssen Sie nicht zwangsläufig exekutieren lassen – oftmals ist es günstiger, die Feinde nur zu betäuben und sie anschließend in den Kerker zu werfen. Wenn Sie Ihre Gefangenen anschließend foltern lassen, plaudern diese oftmals wertvolle Geheimnisse aus (zum Beispiel den Aufbau des heimischen Dungeons) oder treten gar in Ihre Armee ein.



„Bullfrog hat Titel produziert, bei denen die Spielbarkeit unter technischen Spielereien gelitten hat. Das wird uns bei Dungeon Keeper 2 nicht mehr passieren."
Nick Goldsworthy, Projektleiter

Schon im ersten Teil war es möglich, sich per Zauberspruch in eine Kreatur hineinzuversetzen, selbst durch die Gänge zu schlurfen und bei Bedarf in Kampfhandlungen einzugreifen. Wenngleich es durchaus seinen Reiz hatte, sich den selbstgebauten Dungeon aus dem Blickwinkel einer Kreatur anzugucken, war dieser 3D-Modus fast überflüssig. In *Dungeon Keeper 2* gibt es Zaubersprüche, die einigen Kreaturen nur in diesem Modus zur Verfügung stehen. Als Vampir beispielsweise können Sie Feinde hypnotisieren und sie zu Ihrer Seite bekehren; Diebe öffnen verschlossene Türen, schleichen sich unerkannt in feindliche Dungeons und klauen Gold. Je nach Figur ist der Blick durch ein Helmvisier (Ritter) eingeschränkt oder Sie blicken als Fliege durch Facettenaugen oder sehen die Welt mit den Infrarotaugen eines Salamanders. Außerdem sind manche Aufgaben aus der 3D-Shooter-Perspektive einfacher zu erledigen, unter anderem wenn es gilt, sich als „Rogue" hinter königlichen Wachposten vorbeischleichen. Teufler und Riesen schnappen sich Imps und werfen sie als Waffe durch die Gegend.

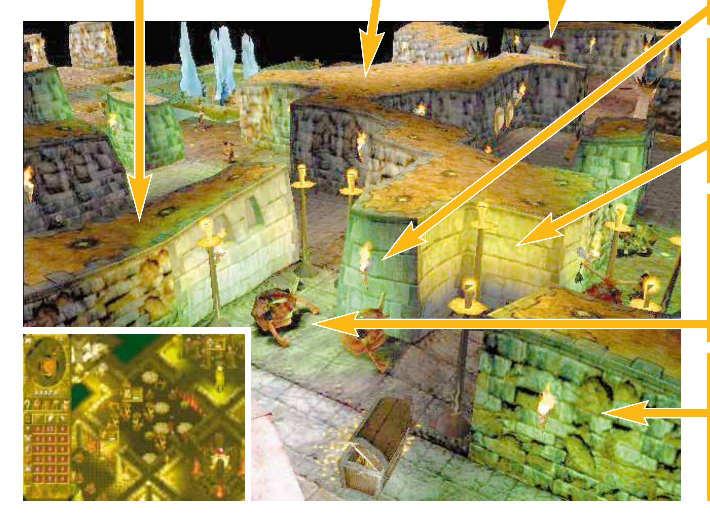


Eine der ersten Abbildungen der neuen Benutzeroberfläche: Mit den Symbolen neben der Übersichtskarte schalten Sie zwischen den vier Menüs (Kreaturen, Räume, Zaubersprüche, Türen & Fallen) um. Über den Figuren befinden sich „Blütenblätter", die über den aktuellen Gesundheitszustand und die Erfahrungsstufe Auskunft geben.

Austeilen und einstecken

Bis zu 16 Spieler balgen sich im Netzwerk oder Internet auf 20 mitgelieferten Karten. Zu den Spielmodi gehört auch die „Trial by Hero"-Variante, wo Sie gegen permanente Angriffswellen von Helden ankämpfen – wer am längsten durchhält, hat gewonnen. Ein Lobbyserver nach dem Vorbild von Battle.Net oder *Die Siedler 3 Online* bringt Spieler aus aller Welt zusammen; das geplante Ranglistensystem ermittelt obendrein die besten Dungeon Keeper im World Wide Web. Nach der Veröffentlichung versorgt Bullfrog die Kundschaft mit zusätzlichen Missionen, Mehrspielerkarten, Extra-Fallen und -kreaturen sowie einem Karteneditor – zum Teil kostenlos via Homepage und Cover-CD-ROMs, zum Teil per Mission-Disc.

Derek de la Fuente ■
Petra Maueröder ■



Statt in 256 Farben wie vor zwei Jahren leuchtet der Dungeon jetzt in 65.000 brillanten Farbtönen.

Per Tastendruck rotiert die Ansicht stufenlos um 360°. Der Blickwinkel kann stufenlos geschwenkt werden.

Die Auflösungen reichen von 512x458 bis zu 1.024x768 Bildpunkten.

Lichtquellen produzieren mehrere Schatten – ähnlich dem Flutlicht-Effekt im Fußballstadion. Wenn eine Figur an einer Fackel vorbeigeht, flackert diese und folgt der Bewegung.

Gute Nachrichten für 3D-Karten-Abstinenzler: Weil der Softwaremodus sehr ordentliche Ergebnisse liefert, ist Dungeon Keeper auch ohne 3dfx- und TNT-Unterstützung gut spielbar.

Die Grafikengine mußte von Grund auf neu programmiert werden – auch deshalb, weil die „flachen" 2D-Figuren aus Dungeon Keeper durch „dicke" 3D-Monster ersetzt wurden.

Durch seine gekrümmten Oberflächen und Texturen sieht der Dungeon nicht steril und sauber aus, sondern schmutzig und unheimlich – wie es sich für ein Kellergewölbe gehört.

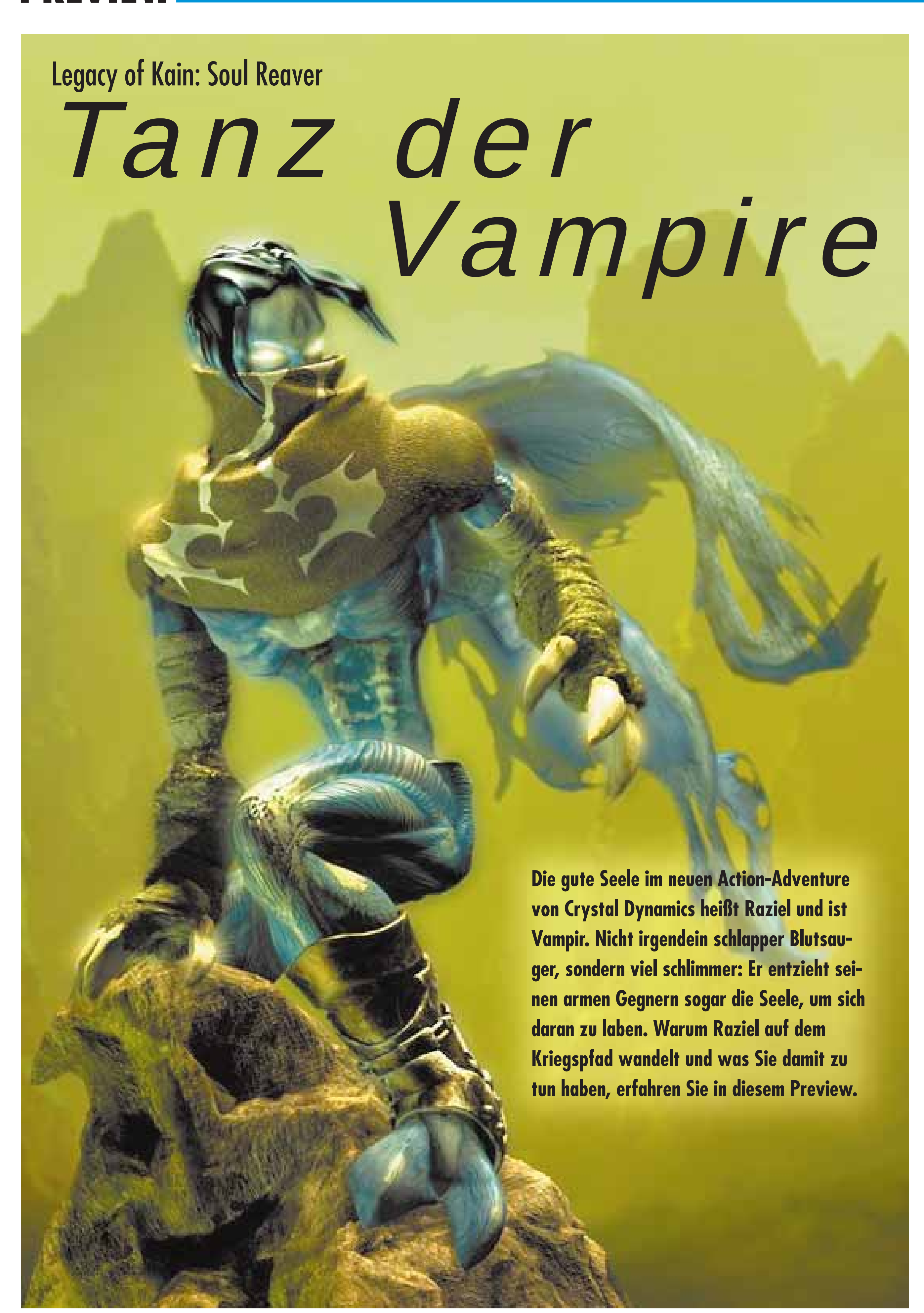
FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Bullfrog
Beginn	Januar ´98
Status	Beta
Release	Juni ´99

Vergleichbar mit
Dungeon Keeper

Legacy of Kain: Soul Reaver

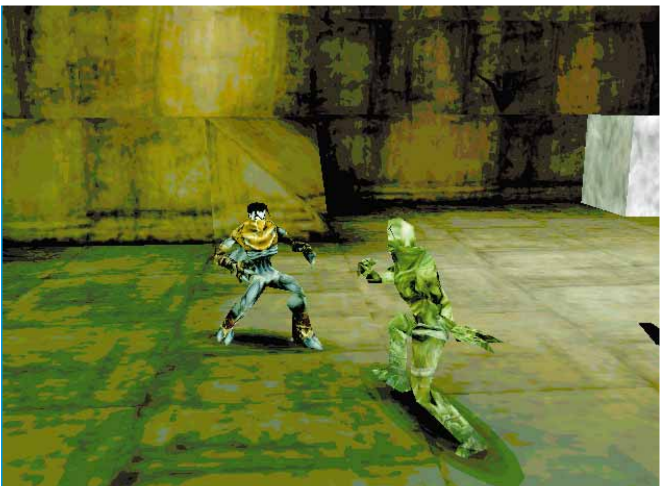
Tanz der Vampire



Die gute Seele im neuen Action-Adventure von Crystal Dynamics heißt Raziel und ist Vampir. Nicht irgendein schlapper Blutsauger, sondern viel schlimmer: Er entzieht seinen armen Gegnern sogar die Seele, um sich daran zu laben. Warum Raziel auf dem Kriegspfad wandelt und was Sie damit zu tun haben, erfahren Sie in diesem Preview.



In der düsteren Welt von Nosgoth trifft Raziel auf eine Unzahl garstiger Monster, die noch dazu bevorzugt in Rudeln angreifen.



Die abwechslungsreichen Animationen der Figuren sind sehenswert. Die knackige Steuerung läßt auch in den härtesten Kämpfen keine Probleme aufkommen.

Erst waren es Regisseure wie John Carpenter, jetzt springen auch die Spieledesigner auf den neuen Trend auf: Vampire. Nach all den Draculas und Blades der Traumfabrik Hollywood erobern künftig Spiele wie *Vampire: The Masquerade* und *Legacy of Kain: Soul Reaver* die Festplatten. *Soul Reaver* ist der vielversprechende Nachfolger des wenig berauschenden *Legacy of Kain*, das Activision vor geraumer Zeit entwickelte und das diesmal von Crystal Dynamics produziert wird, die auch für die PlayStation-Version verantwortlich zeichnen. In der Rolle des Vampirs Raziel versuchen Sie in einem *Tomb Raider*-ähnlichen Spiel, den bösen Vampir-Lord Kain zu stürzen und sich an ihm für die angetane Schmach zu rächen. Neben superben Grafiken lebt *Soul Reaver* vor allem von der düsteren Atmosphäre und dem abwechslungsreichen Gameplay, das deutlich mehr zu bieten hat als etwa die Abenteuer der Lara Croft.

Körper und Geist

Die fesselnde Geschichte knüpft an den Vorgänger an, in dem der damalige Held Kain am Ende vor die Wahl gestellt wurde, sich selbst das Leben zu nehmen oder als Herrscher der Vampire weiterzuleben. In *Soul Reaver* erfährt der Spieler in einem aufwendig gerenderten Intro, daß Kain die Macht an sich riß und seitdem mit sechs auserwählten Vampiren das Reich Nosgoth regierte. Durch etwas magischen Einfluß sollten Kain und sein Hoher Rat in Übervampire transmutieren – was einzig bei Raziel wirklich gut funktionierte. Ihm wuchsen Flügel, die ihn zu etwas Besonderem machten und Kain dazu veranlaßten, sich seines gefährlichen Adjutanten zu entledigen. Raziel verlor dabei nicht nur die Flügel, sondern auch seine komplette untere Gesichtshälfte, weswegen er ständig seine geheimnisvoll wirkende Maske trägt. Natürlich ist der *Soul Reaver*-Held alles andere als gut gelaunt, als es ihm nach rund 1.000 Jahren gelingt, aus der Verbannung zu entkommen. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel: Raziel erreicht Nosgoth und muß sich erst mal zurechtfinden, denn in der langen Zeit seiner Abwesenheit hat sich einiges verändert. Soul Reaver besteht zu einem guten Teil aus Rätseln und dem Erforschen der geräumigen Levels, zu einem etwas kleineren Teil aus Kämpfen. Für die Puzzles haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen, denn Nosgoth ist in eine materielle und in eine spektrale Hälfte aufgeteilt. Raziel kann zwischen beiden Ebenen hin und her wechseln, woraufhin sich die ganze Optik auf dem Monitor langsam verändert. Die Landschaft beginnt, fließend neue Formen anzunehmen, Brücken aus Steinformationen wachsen wie von Zauberhand bewegt aus dem Boden oder es tun sich neue Durchgänge auf. Auch Raziel besitzt in beiden Welten andere Fähigkeiten, denn er kann beispielsweise in der spektralen Ebene nicht sterben, ist dort aber auch nicht so mächtig wie als übermenschlicher Vampir. Mit seiner überlegenen Körperkraft und den unnachgiebigen Krallen, die Raziel einfach in die Steinblöcke schlägt, kann er sogar die herumstehenden tonnenschweren Quader so bewegen, daß er neue Abschnitte eines Levels erreicht. Je nach Situation muß der Spieler entscheiden, in welcher Ebene er kämpfen oder seinen Weg suchen will.



Die Perspektive dieses Bildschirmfotos täuscht etwas: Soul Reaver spielt sich ähnlich wie Tomb Raider.



Raziels Angriffe werden oft von Lichteffekten untermalt. Seine Waffe, der Soul Reaver, entzieht den Gegnern die Seele.

Pfahl der Qual

An Gegnern tummeln sich rund 20 verschiedene Unholde in Nosgoth, darunter zehn unterschiedliche Vampir-Gattungen. Raziel ist den meisten körperlich überlegen, da er seine Stummelflügel zwar nicht mehr für lange Flüge, aber für große Sprünge einsetzen kann. Damit überwindet er größere Schluchten oder kann auf einen Felsvorsprung hüpfen, auf dem ihn seine Widersacher nicht mehr erreichen. Raziel besitzt nur eine einzige Waffe, nämlich den Soul Reaver, der während seiner Verbannung mit ihm verwachsen ist. Mit dessen Hilfe kann er seinen erlegten Gegnern die Seelen entziehen und sie zur Stärkung der eigenen Lebenskraft

BESTIEN MIT I.Q.

Crystal Dynamics hat die Künstliche Intelligenz im Spiel „Predator AI" getauft. Für den Spieler bedeutet das, daß alle Gegner die Eigenschaft haben, möglichst in Rudeln anzugreifen, genauso wie Raubtiere in der Natur. Zusätzlich lernen die Gegner bestimmte Manöver des Spielers und verhalten sich entsprechend. Wenn Sie also bevorzugt mit einer bestimmten Sprung-Schlag-Kombination attackieren, müssen Sie sich nach etwa einem halben Dutzend Siegen etwas Neues einfallen lassen.





Obwohl viele der Gegner stärker als Raziel erscheinen, kann er sie leicht überwinden, indem er von der materiellen Welt in die Spektralwelt wechselt.



Vampirjäger heizen Raziel mit ihren Flammenwerfern ein. Der Untote kann durch Feuer oder Pfähle getötet werden.



Ohne Blut kann kein Vampir auf Dauer existieren, also muß auch Raziel seinem inneren Drang immer wieder nachgeben.

benutzen. So eignet sich der untote Held auch die speziellen Fähigkeiten der anderen Obervampire an, wenn er sie besiegt hat. Kann einer der Blutsauger beispielsweise schwimmen und tauchen, was gewöhnlichen Vampiren an sich nicht möglich ist, besitzt Raziel nach seinem Sieg dieselbe Fertigkeit. Mit Hilfe von magischen Steinen erweitert der Vampir sein Waffenarsenal um allerlei Zaubersprüche, um so Feuerringe oder Erdbeben zu erzeugen, die verheerende Verwüstungen anrichten. Mit manchen dieser Steine wird der Soul Reaver um neue Fähigkeiten erweitert, die aber nicht für immer währen. Auch ohne diese Zusätze ist Raziel alles andere als hilflos, denn mit seinen messerscharfen Klauen richtet er furchtbare Wunden an Vampiren, anderen Monstren oder den wenigen Menschen an, die sich als Vampirjäger mit Flammenwerfern nach Nosgoth wagen. Und was mögen Vampire neben Sonnenlicht am wenigsten? Genau, wenn man ihnen einen Pfahl durchs Herz treibt. Selbstverständlich haben die Designer von Crystal Dynamix diese Hinrichtungsart im Level-Design berücksichtigt und viele spitze Kerzenleuchter, Fahnenstangen und dergleichen in den Räumlichkeiten plaziert. Mit einem speziellen Tastendruck reißt Raziel diese an sich und verwendet die überdimensionalen Zahnstocher zum Aufspießen seiner Häscher. Ist ein Kontrahent stark genug verwundet, setzt Raziel auf Wunsch des Spielers seinen finalen Angriff ein: Er packt das arme Opfer und kann es dann von sich werfen – entweder in tödliches Wasser, in eine tiefe Schlucht oder an einen Haken oder einen anderen spitzen Gegenstand an der Wand. Hat der Spieler gut gezielt, zappelt sein Widersacher noch kurz, um gleich darauf seine Seele dem nach Rache dürstenden Vampir zu übergeben. Doch aufgepaßt: Die von Crystal Dynamics entwickelte „Predator AI" soll dafür sorgen, daß die Gegner alles andere als leichte Opfer sind. Die Designer versprechen, daß die Monster in Gruppen jagen, Raziel umzingeln und vor allem die Taktik des Spielers lernen sollen. In *Legacy of Kain: Soul Reaver* werden Sie außerdem auf den einen oder anderen Charakter treffen, der nicht unbedingt ein Gegner ist. Diese Figuren können Ihnen im Verlauf des Spiels behilflich sein oder Sie empfindlich behindern, ganz abhängig von Ihrem früheren Verhalten.

Lebende Landschaft

Die von uns angespielte PC-Version enthielt zwar noch nicht alle Levels, dafür aber die meisten der aufwendigen Spezialeffekte wie farbiges Licht, Blitze, glühende Objekte und die morphende Landschaft, die wie ein lebendes Wesen wirkt. Je nachdem, welche 3D-Karte Sie besitzen, unterstützt die *Soul Reaver*-Engine Auflösungen bis zu 1.024x768 Pixeln. Die Steuerung ist ebenfalls so gut wie fertig und dürfte allen Besitzern von *Tomb Raider* bestens vertraut sein. Mit einem Gamepad oder der Tastatur dirigieren Sie Raziel durch die beklemmende Umgebung und lassen ihn gehen, laufen, springen, gleiten sowie Hechtrollen und Salti fabrizieren. Die akustische Untermalung kann sich hören lassen: Ein düster-melancholischer Soundtrack verstärkt die beklemmende Atmosphäre, die Kampfgeräusche sind dem Genre entsprechend derb und die englische Sprachausgabe hervorragend. Um die Geschichte weiterzuerzählen, setzen die Designer abwechselnd gerenderte Animationen und Filmclips ein, die mit Hilfe der 3D-Engine erstellt werden. Ein Mehrspielermodus wird nicht enthalten sein.

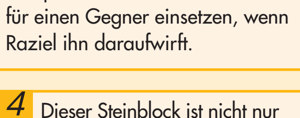
Florian Stangl ■

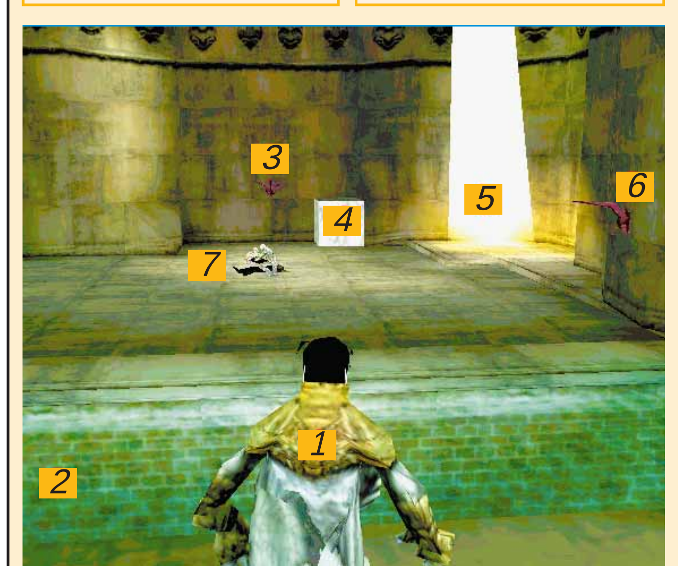
SO KÄMPFT EIN VAMPIR

1 Per Knopfdruck schalten Sie auf diese Sicht, um die Kamera in alle Richtungen zu schwenken. So analysieren Sie in Ruhe die Umgebung.

2 Raziel kann diesen gefährlichen Fluß mit Hilfe seiner Stummelflügel überqueren, doch für andere Kreaturen ist das Wasser tödlich.

3 Dieser praktische Haken läßt sich perfekt als letzte Ruhestätte für einen Gegner einsetzen, wenn Raziel ihn daraufwirft.





4 Dieser Steinblock ist nicht nur Zier, sondern kann von Raziel auch bewegt werden, um so einen neuen Abschnitt des Levels zu erreichen.

5 Vampire und Sonnenlicht – das verträgt sich nicht. Raziel muß aufpassen, um im Kampf nicht versehentlich in diese Ecke zu geraten.

6 Auch dieser vorstehende Stachel kann zu einer tödlichen Falle für Raziels Feinde werden.

7 Oft kämpfen Gegner auch untereinander, denn alle haben Hunger. Wenn Raziel wartet, bleibt nur noch ein Widersacher übrig.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Crystal Dynamics
Beginn	April ´98
Status	Alpha
Release	Juni ´99

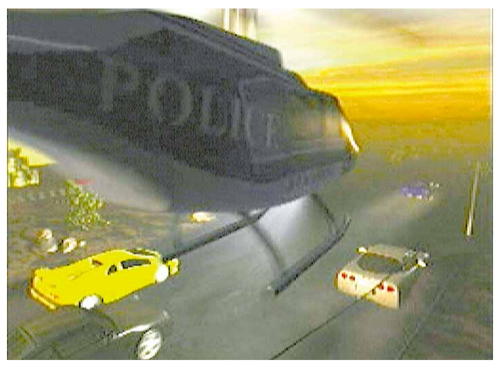
Vergleichbar mit

Tomb Raider, Heretic 2

Need for Speed – Brennender Asphalt

Edelmetall

Niemand intoniert das „Alle Jahre wieder" so schön und saisonunabhängig wie Electronic Arts. Nach dem firmeneigenen Rhythmus hat alles seine Zeit: Es gibt eine Zeit zum Kicken und eine Zeit zum Golfen, eine Zeit zum Rempeln und eine Zeit zum Rasen. Und so heißt es bald wieder für Rennfahrer: „I feel the need... the Need for Speed."



Schon in dem rasanten Intro kündigen sich wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei an. (Introshot der PlayStation-Version)



Die neue Grafikengine läßt erstmals auch die Darstellung des Fahrers zu, wie man in diesem Cabrio schön sehen kann.

Brennender Asphalt? Wohl kaum. EA läßt momentan eigentlich nichts anbrennen und die *Need for Speed*-Titel verkaufen sich ohnehin wie von allein. Zu verlieren wäre also höchstens der gute Ruf. Daß dieser durch den vierten Teil gefährdet sein könnte, darauf deutet bisher aber rein gar nichts hin. *Need for Speed* scheint auch diesmal wieder genauso schick zu werden wie die hochgezüchteten Karossen, die der Spieler darin über den Asphalt und manchmal sogar unfreiwillig durch die Lüfte jagt.

Heimatklänge

Gejagt werden aber auch Temposünder. Der bereits im letzten Teil hochspaßige und dort auch namensgebende „Hot Pursuit"-Modus wird nahezu unverändert übernommen. Wenn Krähenfüße ausgelegt werden und Blaulicht die Nacht erhellt, wird die uralte Geschichte des Kampfes zwischen Gut und Böse, zwischen den Rasern und der Polizei auch diesmal wieder für wohlige Adrenalinstöße sorgen. Die Wagen der Ordnungshüter präsentieren sich jetzt in landestypischem Design. Wer in den USA das Tempolimit ignoriert, wird von blau-weiß-roten Verfolgern gehetzt. Wer dagegen in good ol' Germany in die Radarfalle geht, dem fahren grüne Wägelchen hinterher. Mit der Sprachausgabe verhält es sich nicht anders. Drüben amerikanisch, hüben deutsch: Die Sprache des Funkverkehrs richtet sich danach, wo das Rennen stattfindet.

Landstraßen-Raser

Jetzt haben wir's auch schon verraten. Wenn es germanisches Grünzeug mit Blaulicht gibt, dann deshalb, weil eine der acht Strecken „Landstraße" heißt. Vielleicht hat es den Entwicklern ja zu denken gegeben, daß sich selbst ein technisch und spielerisch mittelmäßiger Titel wie *Autobahn-Raser* verkaufen läßt, wenn er für den Spieler nur genügend Wiedererkennungswert bietet. Oder sie haben sich bei den malerischen Strecken von *Nice 2* ihre Inspiration geholt. Sicher ist nur eines: Zwei weitere Aspekte des Deutschmeisters unter den Autospielen tauchen auch hier auf. Das eine sind die transparenten Fensterscheiben, die einen Blick ins Wageninnere erlauben, das andere ist der Turniermodus. Dieser wird wohl das einzig echte Manko des Vorgängers ausbügeln, der zwar als Geschwindigkeitsrauschmittel für zwischendurch hervorragende Dienste leistete, aber nicht dauerhaft abhängig machte. Bei der 99er-Ausgabe soll die Langzeitmotivation gerade durch diesen Turniermodus ungeahnte Höhen erreichen. Mit einem Startkapital von 20.000 Dollar geht's los und wundersamerweise reicht dieses sogar für die nobelsten Fahrzeuge –

THE ONLY WAY IS UP

Um zum Siegertreppchen zu gelangen, führt bei den meisten Rennspielen schon lange kein Weg mehr an Upgrades oder Tuning vorbei. Jetzt packt auch *Need for Speed* die Schraubenschlüssel aus. Damit aber alles schön einfach bleibt, erfolgt die Aufrüstung sozusagen durch Komplettpakete:

1. Stufe: Eine weichere Federung und bessere Reifen sorgen für mehr Bodenhaftung und gutmütigeres Fahrverhalten.

2. Stufe: Der Motor wird auf bessere Beschleunigung und größere Höchstgeschwindigkeit getrimmt. Gleichzeitig werden dem Wagen bessere Bremsen spendiert.

3. Stufe: Optimierte Aerodynamik verbessert das Handling nochmals, reduziertes Gewicht setzt bei der Beschleunigung noch eins drauf.

Diese Stufen sind für alle Wagen dieselben; ihre Auswirkungen werden von den genauen Werten her deshalb wohl nicht übermäßig realistisch sein. Der Hauptzweck dürfte aber erreicht werden: Die Hoffnung auf das nächste Upgrade treibt die Motivation hoch, ohne daß das Spiel dadurch übermäßig kompliziert wird.

allerdings nur für eines davon! Weil man für jedes der verschiedenen Turniere ein bestimmtes Fahrzeug braucht, kann man, nachdem das erste Vehikel erstanden wurde, erstmal nur an einem Turnier teilnehmen. Erst wenn man hier Erfolge feiern konnte und dadurch das Konto wieder etwas praller gefüllt ist, kann man in ein Upgrade (siehe Kasten) oder gar einen neuen Wagen investieren, der dann der Schlüssel zum nächsten Turnier ist. Wer allerdings meint, als rasender Rambo könnte er punkten, muß für diesen Irrtum teuer bezahlen, denn spätestens nach dem Rennen wird klar, daß das soziale Gewissen der Reparaturwerkstätten wenig ausgeprägt ist – genauso wenig wie in der Realität notleidenden Spielejournalisten geben sie im Game armen Spielern etwas umsonst. Als obligatorisches Zuckerstückchen für erfolgreich absolvierte Mühen warten nach gewonnenem Turnier ein



Im Gegensatz zu NFS3 ist die Cockpitansicht mit allen Grafikkarten möglich. Wahlweise kann man naürlich auch – der Übersicht halber – auf die Darstellung verzichten.



Neben der starren Sicht nach vorne darf man sich neuerdings auch in seinem virtuellen Traumauto umschauen. Schön zu erkennen: Der Gegner schaut den Spieler ebenfalls an.



neues Auto und eine zusätzliche Strecke auf den Spieler.

Wetten daß...?

„Das ist alles nur geklaut", klingt es da aus kritischen Kehlen, allerdings etwas zu Unrecht: Wirklich neu ist nämlich der „High Stakes"-Modus, der dem Spiel seinen englischen Untertitel verschafft. Der Zweikampf gegen Mitmenschen aus Fleisch und Blut macht bekanntlich erst dann richtig Spaß, wenn der Einsatz hoch ist: So ist von zahlreichen Brüdern bekannt, daß derjenige Mammi beim Abspülen helfen muß, der verliert. Studenten spielen darum, wer am nächsten Tag in die Vorlesung geht, um die Arbeitsmaterialien mitzubringen. Unter Spieleredekteuren geht es darum, wer den nächsten drittklassigen *Tomb Raider*-Clone testen muß. Mit solchem Pipifax will *Need for Speed 4* gnadenlos Schluß machen. Wer künftig seinen (bisher) besten Freund mit einem „Wetten, daß ich schneller bin als Du" reizt, muß sich auf ein „Okay, spielen wir um Deinen Lamborghini" gefaßt machen. Was folgt, ist ein Zweikampf, bei dem der Verlierer den Wagen, mit dem er das Rennen bestritten hat, an den Gewinner abgeben muß – endgültig. Soweit zumindest die Pläne von EA. Wie genau das dann aussehen wird, darüber läßt sich bisher nur spekulieren. Bei der bereits erhältlichen PlayStation-Version werden die Spielstände auf einer Memory Card gespeichert. Kaum ist das Rennen aus, ist der Wagen dann auch schon von der Karte des Verlierers verschwunden. Mit Disketten läßt sich dies auf dem PC wohl kaum vergleichbar realisieren, denn das Anfertigen einer Sicherheitskopie dürfte noch nicht einmal eine manta(bei)fahrende Blondine überfordern. Wir gehen also davon aus, daß diese Option auf dem PC vor allem beim Netzwerk-Spiel und vielleicht

SPICKEN GILT DOCH!

Auch bei Rennspielen wird nicht jedesmal das Rad neu erfunden. Wir haben einige der Features von *NFS 4* auf ihre Abstammung hin untersucht und sind bei der digitalen Genanalyse zu folgendem Ergebnis gekommen:

1. **Vereinfachtes Tuningmodell:** *Speed Busters, Nice 2*
2. **„Hot Pursuit"-Modus:** *Need for Speed 3*
3. **Spektakuläre Strecken mit vielen Steigungen, engen Straßen und Abhängen:** *Need for Speed 2, Nice 2*
4. **Dramatische Crashs, beschädigte Wagen:** *Need for Speed 1, Speed Busters*
5. **Turniermodus:** *Nice 2, Gran Turismo* (PlayStation)
7. **Transparente Scheiben:** *Nice 2, Speed Busters*
8. **Actionlastige 4-Punkte-Fahrphysik:** *Speed Busters*



Während man bei NFS 3 auch die schwerste Kollision unbeschadet überstanden hat, muß man im Nachfolger mit Beulen rechnen.

GUT, DAß WIR VERGLICHEN HABEN...













	Need für Speed 4	Need for Speed 3	Speed Busters	Nice 2	TOCA 2	Racing Simulation 2
Fahrzeuge	Reale Traumautos	Reale Traumautos	Phantasiemodelle, die amerikanischen Wagen aus den 60er und 90er Jahren nachempfunden sind	Phantasiemodelle, die realen Wagen von der Ente bis zum Formel-1-Wagen nachempfunden sind, Ferrari & Co. inklusive	Real: die bei der britischen Tourenwagenmeisterschaft teilnehmenden Modelle sowie ein Ford Fiesta	Wagen sind den Original-Formel-1-Wagen nachgebildet
Tuning	Minimal (drei Stufen)	Nicht möglich	Extrem vereinfacht	Stark vereinfacht	Vereinfacht	Detailliert
Besondere Spielmodi	Turniermodus, High-Stakes-Modus, Hot-Pursuit-Modus	Hot-Pursuit-Modus	Vereinfachter Karrieremodus	Umfangreicher Karrieremodus	Meisterschaftsmodi	Meisterschaftsmodi, historische Szenarien, Karrieremodus
Cockpit-Perspektive	Ja	Abhängig von Grafikkarte	Nein	Nein	Ja	Ja
Fahrmodell	Extrem vereinfacht	Vereinfacht (einsteigerfreundlich)	Vereinfacht (biestiges Schlittern)	Vereinfacht	Realistisch	Realistisch

Anmerkung: Alle Spiele enthalten darüber hinaus noch mindestens einen Spielmodus für Einzelrennen, *TOCA 2* gleich eine ganze Reihe davon.



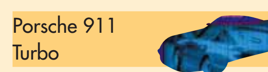
FUHRPARK

Der Fuhrpark ist auch in der vierten Auflage wieder mit illustren Luxusautos besetzt. Dabei setzt EA mehr als bisher auf Markenqualität aus deutschen Landen:

Neu dabei sind:



- BMW M5
- BMW Z3
- Chevrolet Camaro Z28
- Ferrari F50
- Jaguar XKR
- McLaren F1 GTR
- Mercedes SLK 230
- Porsche 911 Turbo

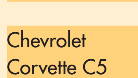


- Pontiac Firebird T/A

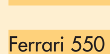
Zum zweiten Mal in Folge treten an:



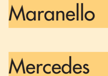
- Aston Martin DB7
- Chevrolet Corvette C5



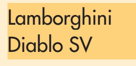
- Ferrari 550 Maranello



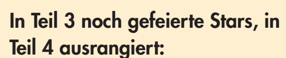
- Mercedes CLK GTR



- Lamborghini Diablo SV



In Teil 3 noch gefeierte Stars, in Teil 4 ausrangiert:
Ferrari 355 F1 Spider, Italdesign Scighera, Jaguar XK8, Jaguar XJR-15, Lamborghini Countach, Mercedes SL 600, Spectre R42, Ferrari 456M GT, Lister Storm



auch bei Matches übers Internet zum Tragen kommt, da man hier Backups immerhin deutlich erschweren kann. Spätestens seit *Diablo* im Battle.net ist allerdings bekannt, wie schlecht die Welt ist und wie groß die Hackerkünste mancher Fans sind – man darf also gespannt sein, ob dann dank *NFS 4* der virtuelle Autoklau um sich greifen wird.



Wie man es von NFS kennt, gibt es auch dieses Mal regen Verkehr auf den Strecken. Hier kommt einem ein Bus in die Quere.



Glück gehabt: Mit quietschenden Reifen und rauchenden Bremsspuren rauscht der Gegner in die Polizeisperre.

Kombiniere: Es gibt viel zu tun!

Doch nicht nur abwechslungsreiche Spielmodi, sondern auch genug spannende Rennkurse sind nötig, um den Spieler bei Laune zu halten. Die Bonusstrecke tut's deshalb den sieben anderen gleich und tritt in verschiedenen Varianten auf: bei Tag oder Nacht, bei Regen oder Sonne, rückwärts, gespiegelt oder einfach normal – und in allen möglichen Kombinationen. Das gibt pro Strecke summa summarum satte 12 Varianten, also insgesamt 96 verschiedene Möglichkeiten. Doch was wird hier eigentlich multipliziert? Anfangs zugänglich sind die Hügel Schottlands, die unumgängliche Küstenstrecke mit dem Wann-wird-es-endlich-wieder-richtig-Sommer-Faktor, das herbstliche England, ein kanadischer Nationalpark nebst Touristenzug, französische Berge, ein amerikanisches Skigebiet und die bereits erwähnte deutsche Landstraße, serienmäßig ausgerechnet mit Windmühlen am Straßenrand. Zur frei zuschaltbaren Sonderausstattung aller Tracks gehören in jeder Runde neu auftauchende Elemente auf und neben der Straße. Wer *Speed Busters* kennt, weiß, zu welchen Überraschungen so etwas führen kann. Eins ist klar: Wer alle Streckenvarianten und Spielmodi beherrschen will, hat einiges zu tun. Was noch nicht klar ist, ist die tatsächliche Leistungsfähigkeit der Grafikengine. Teil 3 sah makellos aus und erfreute den Spieler mit vielen kleinen Animationen am Rand, konnte aber in puncto Geschwindigkeitsgefühl *Nice 2* nicht das Kühlwasser reichen. Hier gibt es also noch zahlreiche Optimierungsmöglichkeiten. Wie schnell



Wer dem am Rennen unbeteiligtem Straßenverkehr nicht rechtzeitg ausweicht, muß mit herben Kollsionen rechnen. So etwas kostet Zeit und beschädigt den Wagen.

Need for Speed 4 tatsächlich sein wird, läßt sich aber zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Eins scheint aber schon jetzt festzustehen: Eine Cockpit-Ansicht soll es diesmal auch für Besitzer normaler Voodoo-Karten geben.

Physik? Find' ich gut!

Und wenn wir gerade schon bei der Innenausstattung des Autos sind, dann ist das eine gute Gelegenheit, ein paar Worte über das Innenleben desselben zu verlieren. Das Fahrmodell wurde nämlich einer – geben wir es ruhig zu: längst fälligen – Generalüberholung unterzogen. Während bisher die Wagen der Traum eines jeden A-Klasse-Konstrukteurs waren und mit stoischer Ruhe selbst bei den gewagtesten Fahrmanövern auf der Straße klebten, kommt nun eine 4-Punkte-Fahrphysik zum Einsatz. Alle Räder werden einzeln berechnet. Das erlaubt nicht nur kühnere Fahrmanöver durch Über- und Untersteuern – die Aufsetzer nach einem etwas zu schnellen Sprung über eine zu hohe Kuppe sehen auch einfach spektakulär aus. Die Schäden am Auto ebenso, obwohl diese vor allem durch geschickt eingesetzte Texturen dargestellt werden und die Karosserie nur verhältnismäßig leichte Schäden davontragen wird, weil sonst die um ihr Image besorgten Hersteller der Originalfahrzeuge rebellieren. Trotz allem wird sich die *Need for Speed*-Reihe natürlich selbst treu bleiben. Die zusätzliche Spieltiefe soll auch Einsteiger nicht vergrätzen, also wird sich das Schlittern der Wagen in viel engeren Grenzen halten als zum Beispiel bei *Speed Busters*.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Beginn	Ende ´98
Status	Pre-Beta
Release	Juni ´99

Vergleichbar mit
Need for Speed 3

E3-Messevorschau

Nacht der langen Messe

Sie kommt: Die E3 ist das alljährliche Klassentreffen der Spielebranche. Neue Versionen künftiger Hits werden präsentiert, brandheiße Newcomer vorgestellt und die Szene analysiert. Bereits einen Monat vor der E3 haben wir die Entwickler befragt, was sie Mitte Mai in Los Angeles zeigen wollen.

Wichtiger als Weihnachten, größer als alles andere und ein Paradies für Computerspieler – die Electronic Entertainment Exposition (E3) ist ein bunter Karneval rund um PC-Spiele. Über 30.000 Entwickler, Händler und Journalisten aus aller Welt besuchen seit 1995 jedes Jahr im Frühsommer die wichtigste Spielemesse, um jeweils rund 1.500 neue Titel zu bewundern, sich Vorträge über die weitere Entwicklung der Computerspiele anzuhören und lukrative Geschäfte abzuschließen. PC Games ist mittendrin: Wie jedes Jahr werden wir auch diesmal vor Ort sein, um alle Neuheiten für Sie zu untersuchen, die aktuellsten Versionen bereits bekannter Titel abzuklopfen und neueste Gerüchte auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen. Drei Tage voller Neuheiten, dazu allabendliche Diskussionen mit Entwicklern – das verspricht Unmengen an Informationen. Bereits vor der Messe haben wir deshalb die Spiele-Entwickler befragt, welche neuen Titel sie zeigen wollen und wie es mit so sehnlichst erwarteten Hits wie ***Command & Conquer: Tiberian Sun, Age of Empires 2*** oder ***Quake 3 Arena*** weitergeht. Natürlich werden wir auch wieder die neuesten Trends für Sie analysieren, denn nicht immer sind die Titel am interessantesten, die gezeigt werden, sondern jene, die wider Erwarten nicht auf der E3 präsent sein werden. Beispiel 3D Realms: Deren schon auf der ersten E3 1995 angekündigtes 3D-Actionspiel ***Prey*** ist immer noch weit davon entfernt, in den Läden zu stehen, und wird heuer nicht einmal hinter verschlossenen Türen zu sehen sein. Oder *Empire Earth*: Das mit Spannung erwartete neue Projekt des *Age of Empires*-Designers Rick Goodman kommt zwar gut voran, wird aber nicht gezeigt. „*Age of Empires* war auf zwei E3s zu sehen, aber *Empire Earth* soll ein Eine-E3-Produkt werden", erklärte der Meister gegenüber PC Games. Die Liste läßt sich fortsetzen: Firaxis arbeitet zwar eifrig an einer Erweiterungs-CD zu ***Alpha Centauri***, zeigt davon aber nichts auf der Messe. Die beiden neuen Projekte von Sid Meier und Brian Reynolds werden ohnehin erst später in diesem Jahr offiziell angekündigt werden. Dennoch besteht kein Grund zur Enttäuschung: Die anderen Hersteller haben dafür umso mehr brandheiße Neuheiten im Gepäck, über die wir Sie in der nächsten Ausgabe natürlich ausführlich informieren werden.

Florian Stangl ■

E3-Historie

Erste E3: Mai 1995
Bisherige Austragungsorte: Los Angeles, Atlanta
Aktuell: Convention Center, Los Angeles
Aussteller: ca. 400
Neue Titel: ca. 1.500
Erwartete Besucher: ca. 35.000

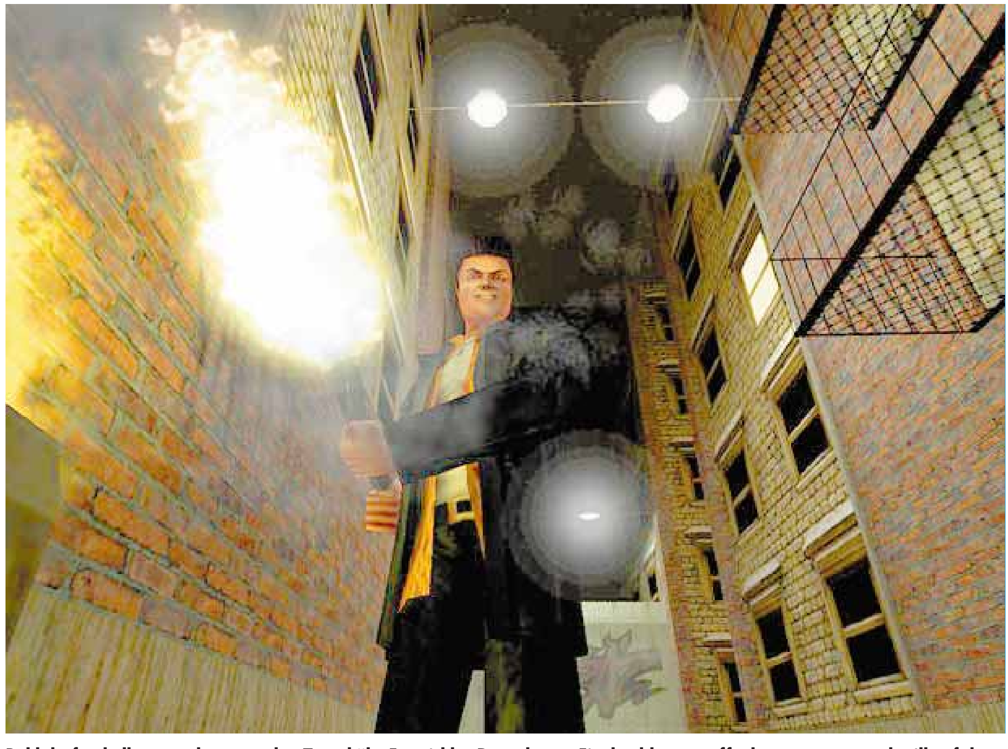




3D-Shooter & 3D-Action

Kampfansage

Zwei Trends zeichnen sich schon jetzt ab: 3D-Shooter werden immer komplexer oder sie werden nur noch als Multiplayerspiele erscheinen. Angeführt von Half-Life: Opposing Force und Quake 3 Arena erreicht uns bis Jahresende eine noch nie dagewesene Flut an Actionspielen.

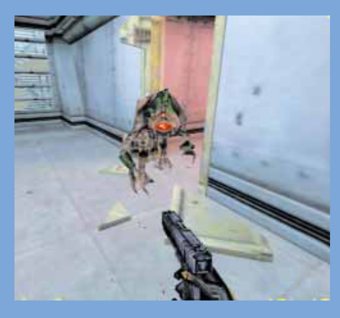


Bald darf geballert werden, was das Zeug hält: Entwickler Remedy aus Finnland kommt offenbar gut voran und will auf der E3 eine spielbare Version mit neuen Levels zeigen. Max Payne dürfte eines der Highlights der diesjährigen Show werden.

John Carmacks Stellung in der Spielebranche ist einmalig: Er gilt als der einflußreichste Designer und Programmierer überhaupt. Seine 3D-Actionspiele wie die indizierten Titel ***Doom*** oder ***Quake*** haben unzählige Kollegen beeinflußt, doch dieses Jahr muß er beweisen, daß er seinem Rang noch gerecht wird und sein nur für Mehrspieler-Partien ausgelegtes Produkt ***Quake 3 Arena*** keine Fehlentscheidung war. Erstmals wird id Software der Öffentlichkeit eine spielbare Version von ***Quake 3*** präsentieren. Bislang gab es nur selbstablaufende Demos zu sehen, doch für die E3 werden auf dem Activision-Stand mehrere Rechner vernetzt, um Multiplayer-Partien zu ermöglichen. Darin werden auch ein paar der neuen Spielfiguren und Animationen zu sehen sein, die id Software in den letzten Wochen entwickelt hat. In eine etwas simulationslastigere Kerbe schlägt das 3D-Actionspiel ***Soldier of Fortune*** von den ***Heretic 2***-Entwicklern Raven, das ähnlich wie ***Rainbow Six*** oder ***Spec Ops*** den Spieler als Söldner in ausgeklügelte Einsätze schickt. Ähnliches kommt von Illusion Softworks, die ihren Titel ***Hidden & Dangerous*** im Zweiten Weltkrieg angesiedelt haben. Unterstützt von einer hervorragenden Grafik-Engine, führt der Spieler einen Trupp aus vier Spezialisten der Alliierten in gefährliche Einsätze gegen Nazideutschland. Das Ganze erinnert an eine vielversprechende Mischung aus ***Commandos*** und ***Rainbow Six***.



Interplays Descent 3 kommt gut voran. Waffeneffekte und Levels stehen bereits.



Half-Life 2: Wie Valve-Chef Gabe Newell uns gegenüber versicherte, arbeitet sein Team bereits an ***Half-Life 2***, doch wird auf der E3 höchstwahrscheinlich noch nichts davon zu sehen sein – die neue 3D-Engine steht noch auf zu wackeligen Beinen. Über Neuerungen wollte er ebenfalls noch keine Auskunft geben — aus Angst, die Konkurrenz könnte ihm zu früh seine Ideen stehlen.

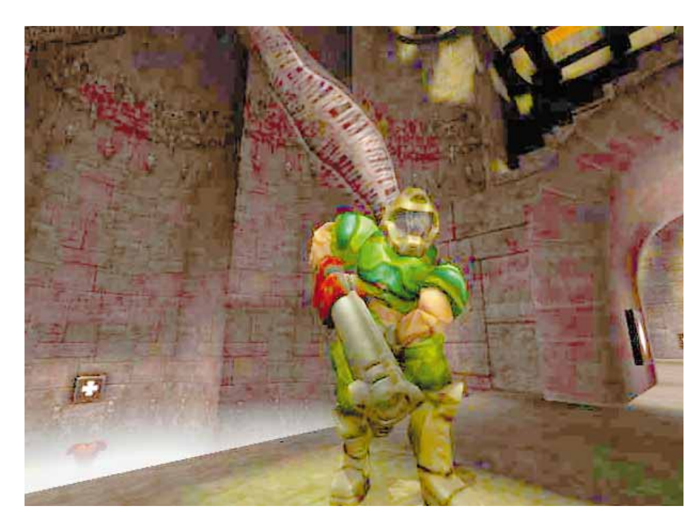
C&C Commando: Hinter verschlossenen Türen wird auf der E3 erstmals der Action-Ableger aus dem ***Command & Conquer***-Universum zu sehen sein. Westwood hält sich noch extrem bedeckt, doch soll es kein First-Person-Shooter im ***Half-Life***-Stil werden.

MDK 2: Kurt is back! Der behelmte Held wird ebenso in Teil 2 dabei sein wie der neurotische Dr. Fluke Hawkins und der sechsbeinige Hund Max. Entwickelt wird ***MDK 2*** nicht mehr von Shiny, sondern von Bioware, die eben erst ***Baldur's Gate*** fertiggestellt haben. In den acht Levels werden Sie sowohl in Gebäuden als auch im Freien agieren müssen und dürfen sich auf neue Waffen und Kurts Tarnfähigkeit freuen.

Decay: Den ersten öffentlichen Auftritt dürfte ***Decay*** von Insomnia Software im Mai erleben – bisher profitierten die Entwickler von der Mund-zu-Mund-Propaganda im Internet, als die ersten Bilder auftauchten. Das 3D-Actionspiel wird auch Rollenspiel-Elemente enthalten, da Sie die Spielerfigur Jake Blisser mit einem Punktesystem ausbauen dürfen.

Duke Nukem Forever: Er kommt, er kommt nicht, er kommt... Der Duke ließ sich zwar ganz schön bitten, aber nun sieht es so aus, als hätten die 3D Realms-Designer die Anfangsschwierigkeiten mit der

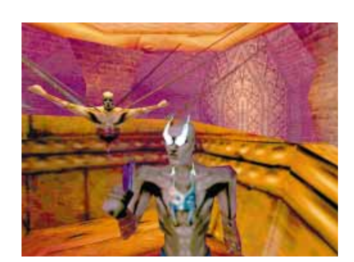
Sierra wird dagegen das Add-On ***Half-Life: Opposing Force*** in die 3D-Schlacht werfen, in dem Sie neue Waffen, Gegner und Levels finden werden. Entwickelt wird die Mission-CD von keinem Geringeren als Gearbox – richtig, das sind die Jungs, die auf der vergangenen E3 noch als Rebel Boat Rocker mit ***Prax War*** für Aufsehen sorgten, bevor Electronic Arts den Glauben an das Produkt verlor und es einstellte. Apropos Glauben: ***Amen***, das mit Spannung erwartete, intelligente Ballerspiel von Cavedog, soll endlich auch Gegner und nicht mehr nur grandiose Räumlichkeiten enthalten. Ganz so große Schritte macht ***Descent 3*** von Interplay nicht mehr, schließlich ist man dort schon viel weiter und will auf der Messe eine fast fertige Version mit neuen Waffeneffekten präsentieren. Im kühlen Finnland basteln die Jungs von Remedy eifrig an ***Max Payne***, das durch seine an Actionfilme der Marke ***John Woo*** erinnernden Spezialeffekte und ein entsprechendes Gameplay einer der Geheimtips für 3D-Shooter-Fans ist. Neben dem Feintuning an der Grafikengine werkelt man vor allem am Level-Design, so daß im Rahmen der E3 neue Örtlichkeiten sowie erste Missionen zu sehen sein werden. ***Max Payne*** steht damit in direkter Konkurrenz zu Interplays ***Kingpin***, das allerdings statt einer neuen 3D-Engine eine umgearbeitete Variante aus dem Hause id Software benutzt. Die enorm detaillierten Charaktere besitzen ein komplexes Skelett, das es ermöglicht, Schußverletzungen in einzelnen Körperteilen zu simulieren. Durch den geschickten Einsatz von Texturen erschafft das Programmierteam Xatrix außerdem eine sehr realistisch wirkende Gangsterstadt mit vielen dunklen Ecken und einem düsteren Look. Ein ähnliches Flair, doch ein gänzlich anderes Gameplay finden Sie in Shinys ***Messiah***, das Sie in die Rolle eines putzigen Engels versetzt, der in einer verkommenen Stadt wieder für Ruhe und Ordnung sorgen muß. Da der kleine Bob selbst sehr schwach ist, kann er sich in jeden beliebigen Bürger der Stadt, von der Prostituierten an der Ecke bis zum schwer bewaffneten Polizisten, hineinversetzen und diesen dann steuern. Die zweite Besonderheit ist die Grafik-Engine, die laut Shiny-Präsident Dave Perry eine noch nie dagewesene Detailfülle erlauben soll. In den letzten Monaten war es sehr ruhig um ***Messiah*** geworden, doch im Rahmen der E3 wollen Shiny und Interplay beweisen, daß die Vorschußlorbeeren verdient waren. Gänzlich anders ist ***Prince of Persia 3D*** von Red Orb: Orientalisch bunte Levels und ein an ***Tomb Raider*** erinnerndes Gameplay lassen den Klassiker von Jordan Mechner wieder auferstehen. In der Rolle des Prinzen rennen, springen und kämpfen Sie sich durch den Orient, was durch geschmeidige Animationen und aufwendig texturierte Landschaften dargestellt wird. Acclaims ***Shadow Man*** setzt statt Krummsäbeln viel lieber Voodoo-Utensilien



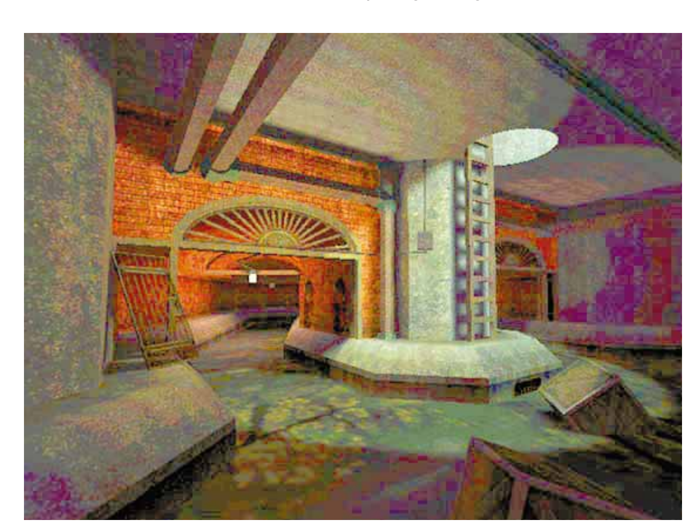
John Carmack und id Software werden auf der E3 erstmals eine spielbare Multiplayer-Version von Quake 3 Arena der Öffentlichkeit zugänglich machen.



THQs Sinistar Unleashed soll sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugen.



Acclaims Shadow Man setzt gerne seine Voodoo-Kräfte im Kampf ein.



Cavedogs Amen enthält in der aktuellen Version bereits die ersten Gegner.

lizenzierten ***Unreal***-Engine überwunden und würden zumindest eine spezielle Demo-Version für die E3 zusammenbringen. Ob das Spiel in diesem Jahr noch erscheint, bleibt dagegen fraglich.

Prey: Offenbar ist ***Prey*** Beute der allgegenwärtigen Designerflucht und Lizenzdeals geworden. Nachdem Tom Hall 3D Realms Richtung Ion Storm den Rücken kehrte und gleich noch ein paar Grafiker und Leveldesigner mitgehen ließ, ist es still um das vor drei Jahren als Sensation angekündigte 3D-Actionspiel geworden. Zwar läuft die Grafikengine, doch von einem Spiel ist weit und breit nichts zu sehen. Wohl auch nicht auf dieser E3...

Jedi Knight 2: Leider beherrscht LucasArts die Kunst des Schweigens perfekt – wie der Actiontitel zum neuen ***Star Wars***-Film ***Die dunkle Bedrohung*** wirklich heißen wird und wie das Spiel aussehen soll, wissen wir nicht. Sicher ist nur, daß LucasArts am ersten Messetag im Rahmen einer Pressekonferenz erste Details bekannt geben wird.

Metal Gear Solid: Noch ist es nicht offiziell angekündigt, doch Gerüchten zufolge arbeitet Konami an der PC-Version des mega-erfolgreichen Action-Taktik-Mixes für die PlayStation. Für Nichtkenner: Es erinnert ein wenig an ***Rainbow Six*** mit ***Tomb Raider***-Perspektive und handelt von einem zunächst waffenlosen Söldner, der sich im Rahmen einer fesselnden Geschichte mit überraschend flexiblen Gegnern herumschlagen muß.







Lange soll es nicht mehr dauern, bis Sie als kampflustiger Klingone in Interplays Klingon Academy den Schiffen der Föderation trotzen können.



Dieses Jahr muß Dave Perry beweisen, daß sein Messiah-Konzept funktioniert. Das abgedrehte 3D-Actionspiel ist in den letzten Monaten fast in Vergessenheit geraten.

ein, was ebenfalls mit prächtigen Grafikeffekten untermalt wird. Der untote Schattenmann ist Profikiller, der eine Horde von Serienmördern und deren Gehilfen aufhalten muß, was er sowohl mit konventionellen Waffen als auch mit Zauberkräften versucht – je nachdem, ob Körper oder Seele dran glauben sollen. Die düstere Hatz geht vom feuchtheißen Louisiana über New York und Texas bis nach London und endet in einer Klapsmühle. Gut, daß am Stand von LucasArts ein alter Bekannter auf uns wartet: ***Indiana Jones*** und der ***Turm von Babel*** wurde zwar wegen des Riesenrummels um den neuen ***Krieg der Sterne***-Film ***Die dunkle Bedrohung*** auf September verschoben, doch Produzent Hal Barwood und sein Team nutzten die Zeit, um die Grafik aufzupolieren und das Level-Design zu verfeinern. Die Jagd nach einem Artefakt aus einer anderen Dimension verspricht typische Indy-Kost, komplett mit Schlange, einer Reise um die halbe Welt und vielen kniffligen Rätseln und üblen Fallen. Vielleicht sollte Herr Jones mal am Activision-Stand vorbeischauen und sich einen der mit Waffen gespickten Wagen aus ***Interstate ´82*** ausleihen. Die Mischung aus Action, Adventure und Rennspiel schreitet gut voran und wird endlich eine Reihe neuer Levels zeigen. Mit Vehikeln eines ganz anderen Kalibers beschäftigt sich Acclaims ***Re-Volt***, denn dort flitzen Sie mit ferngesteuerten Rennsemmeln durch Kinderzimmer, Treppenhäuser und andere ulkige Lokalitäten. Die flotte Grafik und das authentische Fahrgefühl sorgten schon auf der Spielemesse ECTS im vergangenen Herbst für Laune. Wie Spielzeugautos müssen sich auch die Wagen respektive deren Fahrer in Accolades Actionspiel ***Slave Zero*** fühlen, wenn ein 20 Meter großer Roboter sie einfach packt und als Wurfgeschosse benutzt. Auf der E3 wird die neueste Version gezeigt werden, in der dem Vernehmen nach auch der mehrere Kilometer hohe, verschachtelte Wolkenkratzer zu bestaunen sein soll. Wie gut, daß es in ***Urban Chaos*** von Eidos nicht ganz so hoch hinaus geht. Heldin Darci muß sich dagegen mit allerlei üblem Gesindel herumschlagen, das sich die Designer von Mucky Foot (Ex-Bullfrog-Designer) ausgedacht haben. In der aktuellen Version gibt es nicht nur toll animiertes Laub oder alte Zeitungen auf den Straßen zu sehen, sondern auch noch das eine



Hidden & Dangerous ist ein packendes Action-Drama, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist und an eine Mischung aus Commandos und Half-Life erinnert.

Gore: Nomen est omen – in diesem 3D-Actionspiel geht es knallhart zur Sache. Genau diese niederen Instinkte spricht ***Gore*** an, was die Entwickler 4D Rulers auch gar nicht anders wollen. Mit vielen Grafikeffekten soll das entsprechend visualisiert werden.

Wing Commander online: Andy Hollis, eigentlich mit Herz und Seele Flugsimulations-Designer, kümmert sich schon seit einigen Monaten um die Online-Zukunft der ***Wing Commander***-Serie. Eine erste Demo-Version wird für die E3 erwartet, allerdings nur hinter verschlossenen Türen. Gleiches gilt für *Privateer Online*, es sei denn, beide Titel werden zu einem neuen, riesigen Online-Titel zusammengefaßt, wie gerüchteweise aus dem Origin-Hauptquartier zu hören ist.

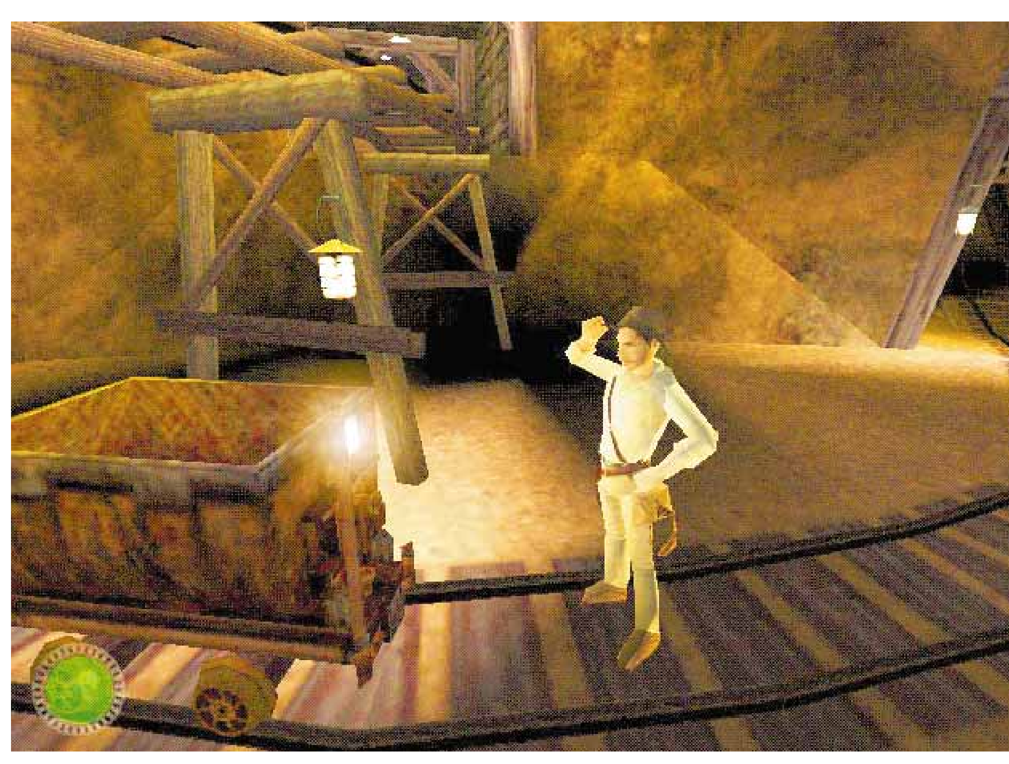
Wild Wild West: Zum neuen Kinofilm mit Will Smith entsteht bei South Peak Interactive gerade ein Action-Adventure, dessen Handlung nicht mit dem Film zusammenhängt. Wie Produzent Jim Simmons erklärte, müsse man dadurch keine Kompromisse beim Gameplay eingehen und wolle dem Spieler nicht die Spannung nehmen.



Unreal 2: Ohne direkte Fortsetzung der Geschichte aus ***Unreal*** geht es im zweiten Teil munter weiter. Einzelheiten zu den Waffen oder dem Szenario liegen noch nicht vor, nur ließen die Entwickler bereits anklingen, daß sie diesmal von vornherein deutlich mehr Gewicht auf einen funktionstüchtigen Mehrspielermodus legen wollen.

Tomb Raider 4: Lara kommt auch dieses Jahr wieder — im komplett neuen Look. Nein, nichts wird größer oder kleiner, sondern die Grafikengine ist endlich eine neue. Vorbei sollen die Zeiten sein, in denen boshafte Kritiker über die ver-

oder andere Problem mit der Kollisionsabfrage. Das soll bis zur E3 aber behoben sein. Ist Ihnen das zu bodenständig, wagen wir den Blick in den Weltraum: Sierras lizenzierte Space Opera ***Babylon 5*** wird neue Raumschifftypen und Spezialeffekte zeigen, außerdem sollen die ersten rudimentären Missionen enthalten sein. Bislang gab es von ***Babylon 5*** außer einer zugegebenermaßen eindrucksvollen Grafikengine noch nichts zu sehen, was sich mit der E3 endlich ändern soll. Interplay wird den aktuellen Stand von ***Klingon Academy*** präsentieren, in dem Sie als kampflustiger Klingone gegen die Föderation antreten. Der Nachfolger von ***Star Trek Academy*** macht vor allem optisch einen exzellenten Eindruck, vom spielerischen Gehalt werden wir uns hoffentlich auf der E3 überzeugen können. Klare Konkurrenten für den Klingonen-Simulator sind Digital Anvils ***Starlancer***, das gut vorankommt, sowie S***inistar Unleashed*** von THQ. Das farbenprächtige Weltraumspektakel ist die Renaissance eines alten Arcade-Klassikers, der im neuen Gewand zu Ruhm und Ehren gelangen soll. Hoch hinaus will auch Psygnosis mit dem vielversprechenden ***Drakan: Order of the Flame,*** das mit der charmanten Heldin Rynn nicht nur der guten Lara Croft aus ***Tomb Raider*** Konkurrenz machen dürfte. Das intelligente und abwechslungsreiche Spielprinzip der Marke Kämpfen & Forschen auf der Erde sowie die spektakulären Zweikämpfe zwischen Drachen in der Luft sollten für Actionfans ein gefundenes Fressen sein. Nur auf den Luftkampf beschränkt sich das Fantasy-Spektakel ***Flying Heroes*** von Illusion Softworks, das nicht nur eine phantastische Optik besitzt, sondern auch mit etlichen Flugvehikeln, Waffen und Upgrades lockt. Ähnlich verläuft Digital Anvils ***Loose Cannon***, das am Microsoft-Stand in seiner neuesten Version zu sehen sein wird. Statt der Drachenkämpfe besitzen Sie hier aber diverse Autos, mit denen Sie nicht nur als Söldner durch ein postapokalyptisches Amerika reisen, sondern auch Bösewichte umfahren können. Kommen Sie mit dem Vehikel nicht weiter, jagen Sie die Schurken einfach auf Schusters Rappen und heizen ihnen mit allerlei schweren Waffen kräftig ein. Tony Zuvorek, Designer von ***Loose Cannon***, war zuversichtlich, mindestens einen neuen Level zeigen zu können – wir sind gespannt. Rage Software läßt's mit dem derben Action-Reißer ***Expendable*** so richtig krachen und spart – ganz im Stil von ***Incoming*** – nicht mit brachialen Grafikeffekten. Als Söldner säubern Sie aus einer Art ***Tomb Raider***-Perspektive etliche außerirdische Welten von bösen Gegnern. Die ***Incoming***-Fortsetzung ***Hostile Waters*** erhielt einen Schuß ***BattleZone*** verpaßt und soll im Herbst dieses Jahres endlich erscheinen. Außerdem werkeln die Briten an dem Ballerspiel ***Dispatched*** sowie dem ***Monster Truck Madness***-Konkurrenten ***Offroad GT***. **Florian Stangl** ■



Indiana Jones und der Turm von Babel wird derzeit technisch überarbeitet. Auf der E3 wird eine neue Version zu sehen sein.



Red Orbs 3D-Remake von Prince of Persia nähert sich langsam der Fertigstellung.



Das grafisch opulente Flying Heroes könnte Drakan Konkurrenz machen.



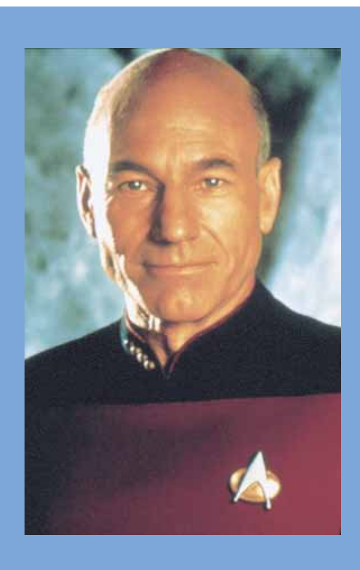
altete Technik des Fräulein Croft gelästert haben, heißt es aus dem Core-Design-Lager.

James Bond 007 - The World is not enough: Electronic Arts und die *Quake 3*-Engine, dazu die Bond-Lizenz zum neuen Film – wenn das mal keine Traumpaarung ist. Bislang nicht offiziell bestätigt, aber auch nicht dementiert, hält sich diese Meldung des Fachmagazins MCV hartnäckig. Mal sehen, was sich am EA-Stand hinter verschlossenen Türen tut.

Rainbow Six 2: Die Fortsetzung soll nicht nur bessere Grafiken, sondern vor allem eine stärkere Künstliche Intelligenz besitzen, verspricht Red Orb. Auf der E3 sollen die ersten Levels zum Probe spielen vorliegen.

Star Trek: Voyager – Hazard Team: Das erste 3D-Actionspiel im *Voyager*-Universum wird von Raven entwickelt. Es soll laut Activision optisch aufwendig werden und spezielle Mehrspieler-Modi bieten.

Star Trek Insurrection: Das von den Presto Studios für Activision entwickelte Action-Adventure spielt ein Jahr nach dem jüngsten Kinofilm und versetzt Sie in die Rolle eines Fähnrichs, der dem Team von Captain Picard zugeteilt wird.



Adventure & Rollenspiel

Rollentausch

Die Renaissance der Rollenspiele geht weiter, doch dafür leiden die klassischen Adventures. Wie viele 2D-Abenteuerspiele noch auf der E3 gezeigt werden, läßt sich wohl an einer Hand abzählen. Die Menge der Rollenspiele nimmt dagegen fast wöchentlich um ein oder zwei Titel zu.



Diablo 2 war Mitte April bereits zu rund 70% fertig – der angestrebte Veröffentlichungstermin im September scheint also machbar zu sein.



Das düstere Rollenspiel System Shock 2 basiert auf der Dark Project-Engine.



Guido Henkels Planescape: Torment soll nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzen.

Gute Nachrichten von Blizzard: Alle fünf Charakterklassen zu ***Diablo 2*** sind fertig! Neben Amazone, Paladin, Necromancer und Zauberin ist endlich der Barbar bis ins Detail ausgetüftelt. Er wird unter anderem in der Lage sein, seine mächtigen Schläge durch „Aufladen" weiter zu verstärken. Von den vier Kapiteln hat Blizzard bereits drei fertig, so daß ein Veröffentlichungstermin im September mehr als wahrscheinlich ist. Damit könnten unsere fünf Blizzard-Helden auf Revenant von Eidos treffen, das sich als waschechter und mittlerweile beeindruckender ***Diablo***-Klon entpuppt. Dank Direct3D stehen die Spezialeffekte denen der 3dfx-Version von ***Diablo 2*** in nichts nach und auch das Gameplay ist ähnlich komplex, obgleich es nur einen Charakter gibt. Nicht zu vergessen Guido Henkels ***Planescape: Torment***, das auf einer überarbeiteten ***Baldur's Gate***-Engine basiert und schon in der ersten gezeigten Version nach einem Hit aussah. Die spannenden Abenteuer des unsterblichen ***Torment***-Helden dürfen wir ebenfalls im Herbst erwarten. Am Cavedog-Stand will Ron Gilbert endlich sein neues Projekt ***Good & Evil*** der Öffentlichkeit vorführen, mit dem er die Erfahrung aus den ***Monkey Island***-Spielen seiner LucasArts-Vergangenheit in ein zeitgemäßes Rollenspiel-Gewand kleiden will. ***Omikron***, das die Franzosen Quantic Dream am Eidos-Stand präsentieren, ist ein grafisch aufwendiges, spielerisch ungewöhnliches Adventure. Ob die Mischung aus Prügelspiel und Action-Adventure funktioniert, wissen wir auf der E3. Mit großem Interesse erwarten wir den Auftritt von ***System Shock 2*** am Stand von Electronic Arts. Der Nachfolger eines der besten Computerspiele von Looking Glass mit einem starken Rollenspiel-Anteil wird dank der ***Dark Project***-Engine zeitgemäße Grafiken und viel, viel Atmosphäre bieten. Alle ***Fallout***-Fans dürfen sich auf ***Septerra Core*** freuen, das zwar von einem ganz anderen Entwicklungsteam stammt, aber ein ähnliches Gameplay aufweist. Tom Halls ambitioniertes Projekt ***Anachronox*** kommt trotz aller Querelen um Ion Storm gut voran. Die komplexe Mischung aus Action, ***Final Fantasy 7***-ähnlichem Rollenspiel und klassischem Adventure soll auf der E3 in einer spielbaren Version vorliegen und weiterhin im Winter 1999 erscheinen. Eines der letzten traditionellen Adventures dürfte ***The Longest Journey*** von Funcom sein, das ohne Actioneinlagen, sondern nur mit Puzzles auskommen wird. Eher traditionell fällt auch ***Rage of Mages 2*** aus, das aber mit etlichen frischen Zaubersprüchen und Charakterklassen aufwartet. Der Winter 1999 wird ziemlich sicher gruselig: Activisions ***Vampire: The Masquerade – Redemption*** erzählt die spannende Geschichte des Vampirs Christof, der versucht, sich seinen letzten Rest Menschlichkeit zu bewahren. Gleichfalls im schicken 3D-Gewand schickt ASC Games ***Werewolf: The Apocalypse*** ins Rennen, in dem Sie als Werwolf gegen das manifestierte Böse namens Wyrm antreten müssen. Schließlich will uns Terminal Reality mit ***Nocturne*** das Gruseln lehren, gegen das selbst ***Resident Evil*** wie eine Folge „Unter uns" wirken soll.

Florian Stangl ■

Ultima Ascension: Nach Origins Absage an Singleplayer-Spiele wird ***Ultima Ascension*** das letzte Richard-Garriott-Rollenspiel sein, das Sie ohne Netzwerk spielen können. Bereits jetzt arbeitet man in Austin fieberhaft an ***Ultima Online 2***, das aber erst im nächsten Jahrtausend erscheinen wird. Ascension soll in jedem Fall noch diesen Herbst erscheinen, da die Entwickler für das Online-Spiel benötigt werden.

Wheel of Time: Das auf der ***Unreal***-Engine basierende 3D-Adventure soll erneut auf der E3 gezeigt werden, um zu demonstrieren, daß das von Legend entwickelte Projekt noch am Leben ist.

Star Wars: Zur Episode 1 soll Gerüchten zufolge auch ein Rollenspiel entwickelt werden. Ob dies im Stile von ***Diablo*** oder eher wie bei ***Dark Project*** geschehen wird, ist unbekannt. LucasArts will im Rahmen der E3 erste Details veröffentlichen.



Nox: Eigentlich sollte ***Nox*** über Virgin erscheinen, doch dann kaufte Electronic Arts einfach so gut wie alle Produkte ein. Das ***Diablo***-ähnliche Rollenspiel Nox landete bei Westwood, die einige der vorgenommenen Änderungen auf der E3 vorführen wollen.

Swords & Sorcery: Noch mal Westwood – auch dieses Relikt aus alten Virgin-Zeiten wird von den ***Lands of Lore***-Designer überarbeitet, allerdings bleibt weiterhin David W. Bradley dafür verantwortlich, der schon die ***Wizardry***-Serie auf ihren populären Weg gebracht hatte.



Flugsimulationen, Renn- & Sportspiele

Überholmanöver

Der Schwerpunkt im Sportspiel-Bereich verlagert sich immer mehr Richtung Rennspiele – so viele neue Titel aus diesem Bereich wie in diesem Jahr gab es noch nie. Bei den Flugsimulationen tut sich nicht viel: Multiplayer wird wichtiger, doch Story und Atmosphäre sind weiterhin nicht in Sicht.

Ein Stau bahnt sich an: So viele Rennspiele wurden noch nie in einem Jahr angekündigt. Alleine von Accolade kommen vier Stück, angeführt natürlich von ***Test Drive 6***, gefolgt von ***Test Drive Off-Road 3*** und – Überraschung! – ***Test Drive Cycles***, dem ersten Motorad-Rennspiel der Kalifornier. Ebenfalls neu dabei ist ***Demolition Racer***, das sich ähnlich wie ***Destruction Derby*** von Psygnosis spielen soll. Und was macht die Formel 1? Eidos läßt die Franzosen von Lankhor an ***Official Formula 1*** Racing arbeiten, das auf der selben Engine wie ***Johnny Herbert's Grand Prix*** basiert. Der andere Lizenznehmer, Electronic Arts, schweigt derweil. Gerüchten zufolge könnte Geoff Crammonds sehnsüchtig erwartetes ***Grand Prix 3*** anders als die beiden Vorgänger statt bei Hasbro/MicroProse bei EA landen, da diese ebenfalls die teure Lizenz für die nächsten Jahre besitzen. Völlig abgehoben ist ***Jeff Gordon XS Racing***, das die NASCAR-Rennserie der Zukunft zeigt. Pfeilschnelle Grafiken und futuristische Vehikel klingen nach Geschwindigkeitsrausch pur – wir sind gespannt. Ähnlich aufregend dürfte das Duell zwischen Microsofts ***Midtown Madness*** und GT Interactives ***Driver*** werden. In beiden Produkten dürfen Sie sich in realistischen Städten austoben, einmal nur so zum Spaß, beim zweiten mit einer Hintergrundgeschichte. Und was machen die Sportspiele, fragt sich der geneigte Leser? Außer vielen Baseball- und Football-Simulationen nicht viel. Gegen die EA-Sports-Vormachtstellung traut sich nur noch Microsoft anzutreten, die ihr ***World Championship Soccer 2000*** in die Schlacht werfen, das von Rage in England entwickelt wird und einen guten Eindruck macht. Während EAs PC-Version von ***Knockout Kings*** weiter auf sich warten läßt, werden die Codemasters auf der E3 die neueste Version von ***Prince Naseem Boxing*** vorführen, das im Vorfeld schon einiges an Lorbeeren einheimsen konnte. Ähnlich schwer wie die Sportspiele haben es Flugsimulationen, sich gegen die Flut der Action- und Strategiespiele durchzusetzen. Dynamix arbeitet für Sierra an ***Desert Fighters***, Microsoft setzt seine Serie mit ***Flight Simulator 2000*** und ***Flight Simulator Professional*** fort und Jane's Combat Simulations zeigt ***US Air Force***. Looking Glass arbeiten an der ballerlastigen ***Flight Unlimited***-Variante ***Flight Combat*** sowie dem dritten Teil der zivilen Version. NovaLogic nutzt die F-22-Lizenz gut aus und will zum Jahresende ***F-22 Lightning 3*** mit einer neuen Grafikengine veröffentlichen.

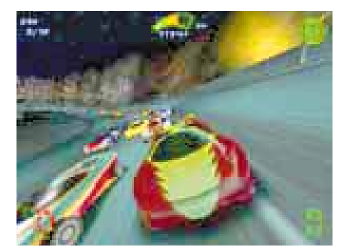
Florian Stangl ■



Eidos wird in Kürze das von Lankhor entwickelte Formel-Rennspiel Official Formula 1 Racing veröffentlichen, das an Johnny Herbert's Grand Prix erinnert.



US Air Force von Jane's ist stark auf Multiplayer ausgerichtet.



Die Zukunft des Rennsports? Jeff Gordon XS Racing ist enorm schnell.

Trans Am Racing 68-72: GT Interactive wird auf der E3 eine aktuelle Version des epischen Rennspiels zeigen, mit dem Sie quer durch die USA flitzen dürfen. Realistische Schadensmodelle und vor allem eine enorm akkurate Fahrphysik der legendären Muscle Cars lassen das Spiel zu einem Alptraum für Sonntagsfahrer werden.

Jane's World War: Unter dem geschmackvollen Titel ***Jane's World War*** arbeitet der Spezialist für Kriegssimulationen derzeit an seiner ersten Online-Flugsimulation. Ziel ist es, ein virtuelles Schlachtfeld zu schaffen, in das Sie sich auch mit Panzersimulationen, Hubschrauberspielen oder Strategietiteln im Internet einklinken können.

NHL 2000: Es kommt – mit einer neuen Grafikengine, Multiplayer-Turnieren im Internet und einer erweiterten Steuerung. Mehr Details dazu gibt es leider erst nach der E3.



FIFA 2000: Auch EAs Parade-Fußball-Simulation betritt das neue Jahrtausend frischer als je zuvor. Die Kanadier arbeiten vor allem daran, die Gestik der Fußballer zu verbessern, damit Sie zum Beispiel vor einem Kopfball sehen, was der Spieler auf dem Feld vorhat.

NBA Live 2000: In der 2000er-Variante sollen vor allem die teils zu klobigen Spielerkörper geschmeidiger aussehen. Was sich bei ***NBA Live 2000*** spielerisch verbessern wird, wollte EA Sports noch nicht enthüllen.

Strategie & WiSim

Aufbauphase

Die Zahl der neu angekündigten Strategiespiele ist deutlich geringer als noch vor einem Jahr – glücklicherweise! Es ist ein gutes Zeichen, daß sich die Designer offensichtlich mehr Zeit mit der Entwicklung lassen, um eine vernünftige Qualität zu bieten.



Nach dem Weggang von Hauptdesigner Erik Yeo könnte sich Command & Conquer: Tiberian Sun noch weiter verzögern – September erscheint allerdings realistisch, nicht zuletzt deshalb, weil zusätzlich Entwickler von anderen Westwood-Projekten abgezogen wurden.

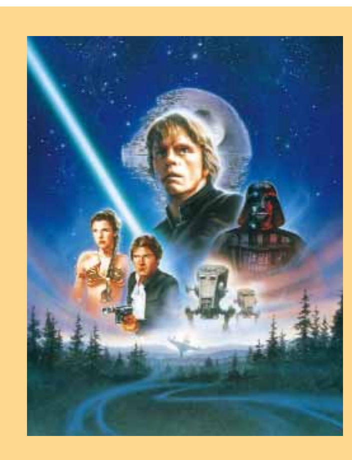
Wie wird es mit ***Command & Conquer: Tiberian Sun*** weitergehen? Nachdem auch Hauptdesigner Erik Yeo Westwood verließ (siehe Business News), steht die Zukunft des längst überfälligen Echtzeitstrategiespiels in Frage. Zwar teilte Westwood mit, daß auf der E3 eine im Netzwerk lauffähige Version gezeigt werde und auch eine Multiplayer-Partie möglich sei, doch der großen Mehrheit der Solospieler hilft das nicht viel weiter. Weitere Statements waren aus dem Westwood-Lager bis Redaktionsschluß nicht zu erhalten. Eines scheint klar: Der angestrebte Termin im Sommer ist so gut wie unhaltbar. Zwar mußte Erik Yeo in den vergangenen Wochen keine Design-Entscheidungen mehr treffen, doch seine enorme Erfahrung beim so wichtigen Ausbalancieren des Spiels gerade im Solospieler-Modus wird Westwood schmerzhaft fehlen. Mutterfirma Electronic Arts war ebenfalls nicht in der Lage, aufgrund der veränderten Situation einen neuen Erscheinungstermin zu nennen. Solche Probleme scheint Bruce Shelleys ***Age of Empires 2: Age of Kings*** nicht zu haben. Das über Microsoft erscheinende Aufbau-Kampf-Spektakel der Ensemble Studios schreitet mit großen Schritten der geplanten Veröffentlichung im September entgegen. Seit Shelley und sein Hauptdesigner Mark Terrano die letzten großen Hürden beim Gamedesign nehmen konnten, ist die verbleibende Arbeit der zeitaufwendige Feinschliff. Einzig der Mehrspieler-Modus wirft noch ein kleines Fragezeichen auf, da dieser zum Zeitpunkt unserer Recherche noch nicht reibungslos funktionierte. Ein Sprecher des Ensemble Studios gab sich jedoch zuversichtlich, diesen Schwachpunkt noch bis zur E3 auszumerzen. Wir freuen uns schon auf eine Probepartie. Greg Borrud und seine Kollegen können davon bislang nur träumen: Ihr grandios aussehendes 3D-Strategiespiel ***Dark Reign 2*** ist noch weit davon entfernt, am Beta-Stadium zu schnuppern. Derzeit basteln die Jungs fleißig am technischen Unterbau, um beispielsweise sicherzustellen, daß immer nur so viele Polygone auf dem Monitor zu sehen sind wie nötig. Dabei läßt die schlaue Software einfach immer

WarCraft 3: Außer ***Diablo 2*** steht bei Blizzard momentan nichts an – oder doch? Klar, die ***WarCraft***-Serie muß weitergehen, wobei der dritte Teil angeblich mit 3D-Grafik geschmückt werden soll. Hinter verschlossenen Türen wird es im Rahmen der E3 dazu voraussichtlich erste Infos geben.



Force Commander 2: Der neue Strategietitel zum Film ***Die dunkle Bedrohung*** ist zwar noch namenlos, soll aber wie ***Force Commander*** eine 3D-Engine besitzen. Am ersten Messetag will LucasArts dazu im Rahmen einer Pressekonferenz weitere Details veröffentlichen.

Star Trek: Armada: Das erste Strategiespiel zur ***Next Generation***-Staffel heißt Armada, kommt von Activision und läßt den Spieler Schiffe der Föderation, Romu-



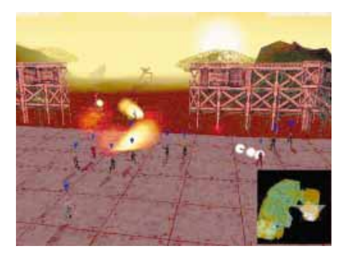
STRATEGIE & WiSim



Familienidylle à la Maxis: In The Sims geht es nicht immer so harmonisch zu.

mehr Details einer Spielfigur weg, wenn sie sich vom Spieler entfernt und somit kleiner wird. Das funktioniert bislang ganz vorzüglich, wie Greg uns demonstrierte, doch bei der großen Anzahl an unterschiedlichen Soldaten und Fahrzeugen in ***Dark Reign 2***, die gleichzeitig zu sehen sind, ist noch etwas Feintuning vonnöten. Diese Sorgen teilen sich Gregs Pandemic Studios und Zono, die am Psygnosis-Stand die neueste Version von ***Metal Fatigue*** zeigen werden. Das vielversprechende 3D-Strategiespiel mit riesigen Robotern und Levels auf, unter und über der Erde hakt derzeit ebenfalls ein wenig beim Performance-Tuning. Weit über der Erde ist auch ***Homeworld*** angesiedelt, das originelle Weltraum-Strategie-Epos von Sierra. Alex Garden und sein Team haben nicht nur die Zahl der Spezialeffekte gewaltig nach oben geschraubt, sondern auch die Künstliche Intelligenz der eigenen und gegnerischen Einheiten. Am Sierra-Stand will er zeigen, daß seine Vergleiche mit den ***Star Wars***-Filmen nicht zu weit hergeholt sind. Apropos: Wie geht's eigentlich ***Force Commander?*** Danke der Nachfrage, sehr gut. Die von höchster Stelle verordnete Zwangspause wegen der neuen ***Episode 1***-Titel hat Projektleiter Sean Clarke genutzt, den mit Spannung erwarteten Echtzeitstrategietitel von LucasArts auf den neuesten 3D-Stand zu bringen. Wir packen schon mal die Lichtsäbel ein und werden auf der E3 nach dem Rechten sehen. Branchenriese Electronic Arts hört nicht nur mit ***Alpha Centauri*** und ***SimCity 3000*** die Kassen klingeln, sondern darf auch optimistisch in die Zukunft blicken. Mit ***Shogun: Total War*** wird im Sommer ein kniffliges 3D-Strategiespiel erscheinen, das im antiken Japan angesiedelt ist. Im Herbst wirft Maxis für EA ***The Sims*** in die Schlacht um die Publikumsgunst. Die virtuelle Seifenoper mit verliebten, verlobten und geschiedenen Sims macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck und dürfte genau das Richtige für gestreßte Bürgermeister sein, die ihre ***SimCity***-Stadt nicht mehr sehen können. Das Mars-Besiedlungsprojekt ***SimMars*** wird dagegen noch nicht auf der E3 zu sehen sein; das Spiel sei noch in einem zu frühen Stadium, heißt es aus Walnut Creek. Jenseits von Mars und Erde bewegen sich die Strategiespiele im ***Star Trek***-Universum: Interplay zeigt die neueste Fassung der Aufbausimulation ***New Worlds***, die sich durch ihre hübsche 3D-Grafik bereits auf der vergangenen ECTS auszeichnete. Für die Taktiker unter den Trekkers basteln die Quicksilver Studios für Interplay an ***Starfleet Command***, das auf den populären ***Star Trek***-Brettspielen basiert. MicroProse hält mit ***Birth of the Federation*** dagegen, das den kniffligen Taktikkampf in den Vordergrund stellt. Zurück zur Erde, wo gegen Ende des Zweiten Weltkriegs ein verwegener Trupp Söldner im südostasiatischen Raum gefährliche Aufträge erfüllt. Richtig geraten: ***Commandos 2*** von den spanischen Pyro Studios wächst und gedeiht. Viele Neuerungen wie Wettereinflüsse, Nachtmissionen, erweiterte Fähigkeiten, mehr Fahrzeuge und Gegner sowie ein Karteneditor lassen Strategiefans schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen – bitte schlucken, sonst ertrinken Sie noch bis Oktober, wenn das Spiel erscheinen soll. Etwas ganz Besonderes dürfte auch Peter Molyneux ***Black & White*** werden, das ohne jeden Zeitdruck eifrig vor sich hin köchelt. Der Meister selbst wird im Rahmen der E3 die neueste Fassung präsentieren und will uns in die Geheimnisse des sagenumwobenen Benutzer-Interfaces einführen. Deutlich geradliniger geht es da bei Activisions ***BattleZone 2*** zur Sache. Frische 3D-Grafik, etliche neue Einheiten und ein überarbeitetes Gameplay sollen den Action-Strategie-Mix diesmal auch die Gunst der Käufer gewinnen lassen.

Florian Stangl ■



Alles in 3D, trotzdem soll Activisions Dark Reign 2 einfach zu bedienen sein.



Das Commandos-Team wird in Teil 2 im südostasiatischen Raum agieren.





Also doch: Force Commander soll bis Jahresende deutlich verbessert werden.



Die Ensemble Studios verpassen Age of Empires 2 den letzten Feinschliff und stürzen sich dann ins aufwendige Testen des künftigen Strategiehits.

laner und Klingonen herumkommandieren, um eine Invasion der Borg abzuwehren.

Majesty: Der Königreich-Simulator von Cyberlore Studios wendet sich alle Fans von ***Age of Empires*** bis ***Anno 1602***. Eindrucksvolle Grafiken und komplexes Gameplay mit hoher Langzeitmotivation könnten den „Großen" des Genres durchaus gefährlich werden.

Pharaoh: Sierras erfolgreiche Aufbausimulation ***Caesar 3*** geht weiter – diesmal in Ägypten, wo Sie sich mit Heuschreckenplagen, Nil-Überschwemmungen und dem leidigen Pyramiden-Bau herumschlagen müssen.

Cutthroats: Das gute, alte ***Pirates*** kehrt auf dem Eidos-Stand mit ***Cutthroats*** von den ***Gangsters***-Entwicklern zurück. Mit Land- und Seekämpfen sollten selbst alte Seebären eine Weile beschäftigt sein.

Railroad Tycoon 2: The Second Century: Die Eisenbahnen fahren weiter in dieser Missions-CD, bei der Sie die Schienen auch in neuzeitlichen Gefilden verlegen dürfen. Kleine Verbesserungen sollen zusätzlich als Kaufanreiz dienen.

Army Men 3: Mehr Strategie als bei den beiden Vorgängern sollen 3DOs Plastikfiguren-Gemetzel auch in Europa zu Anerkennung verhelfen. Die Grafik-Engine wird gleich mit umgebaut, heißt es aus Redwood City.

Imperium Galactica 2: Der Nachfolger zu GT Interactives mäßigem ***Master of Orion***-Klon soll alles besser machen: Zeitgemäße Grafik, schlaue Gegner und ein anständiges Interface sollen erstmals auf der E3 präsentiert werden.

Infantry: Online-Spiele sind längst nicht mehr nur auf 3D-Action beschränkt. ***Infantry*** soll zeigen, daß auch isometrische Strategiespiele à la ***X-COM*** nicht nur alleine Spaß machen. Bis zu 150 Teilnehmer sollen sich gleichzeitig in einer Arena tummeln und allein oder in Teams agieren können.

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

TEST-CENTER

Tuning

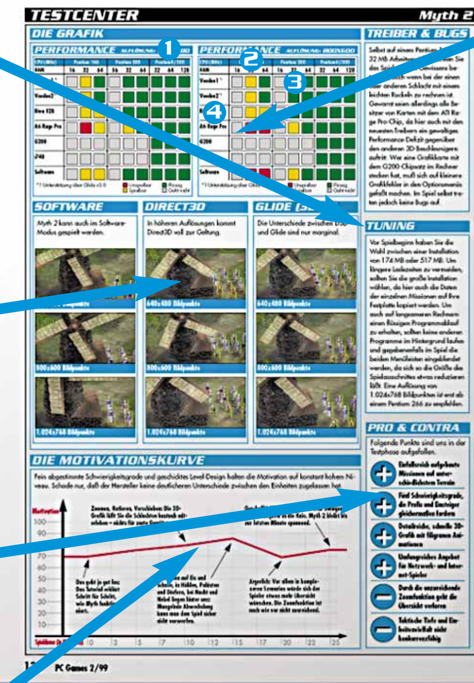
In den beiden Kästen Tuning und Treiber & Bugs erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen

In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.



REVIEW

TESTCENTER — Myth 2

DIE GRAFIK — PERFORMANCE — TREIBER & BUGS

SOFTWARE — DIRECT3D — GLIDE — TUNING

PRO & CONTRA

DIE MOTIVATIONSKURVE

PC Games 2/99

Performance

Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Unser Technik-Freak Jürgen Melzer im Testlabor: Hier wird jedes Spiel geprüft!

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt

1. Auflösung — Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)
2. CPU — Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)
3. RAM — Hauptspeicher
4. 3D-Karten — Die 3D-Karte Ihres PCs

Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die Chipsätze

Riva TNT
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II

Riva 128
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo 2
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

G200
Matrox Millenium G200

ATI Rage Pro
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Rendition
Hercules Thriller 3D

PowerVR
VideoLogic Apocalypse 3Dx
Matrox m3D

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte.
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix 6x86-Prozessor.
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks.
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
–

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

3D-Action	
Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	–%
Spielspaß	94%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist, stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenzprodukte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100%-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardware unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozentwertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim	
Age of Empires	Ensemble Studios
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civ: Call to Power	Activision
Commandos	Pyro Studios
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Jagged Alliance 2	Topware
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel	
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	3DO
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele	
FIFA 99	EA Sports
Superbike W. C.	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
Need for Speed 3	Electronic Arts
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Virtua Fighter 2	Sega

Action & 3D-Action	
Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass
Forsaken	Probe Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Pro Pinball: Big Race	Empire
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 3	Eidos
Unreal	Epic Megagames
X-Wing Alliance	Lucas Arts

Simulationen	
Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Papyrus
Grand Prix 2	MicroProse
Racing Simulation 2	Ubi Soft
Red Baron 2	Dynamix

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC-Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 6/99



Jagged Alliance 2

Jagged Alliance 2

Freiheit für Arulco!

Es ist was faul im Staate Arulco: Die Militärjunta der Diktatorin Deidranna knechtet das Volk und kämpft mit erbitterter Härte gegen die letzten aufrechten Rebellen. Der rechtmäßige Herrscher Chivaldori kratzt in seinem Exilort die letzten Pfennige zusammen und heuert Sie an, damit Sie seinem Volk Frieden und Freiheit bringen. Doch sind Sie der Aufgabe gewachsen, mit einer Handvoll Söldner und etwas Kleingeld den Kampf gegen die Tyrannei aufzunehmen?









Vor beinahe einem dreiviertel Jahr kündigten wir das baldige Erscheinen von *Jagged Alliance 2* (= *JA2*) an (s. Ausgabe 10/98), doch die kanadische Entwicklerfirma Sir-Tech meldete, daß ihr Vorzeigeprodukt von einer ganze Kolonie fetter Bugs verseucht war. Die deutsche Vertriebs- und Produktionsfirma TopWare Interactive mußte sich gedulden, bis sie endlich allen nervös mit den Füßen scharrenden Fans den 19. April 1999 als Veröffentlichungstermin nennen konnte.



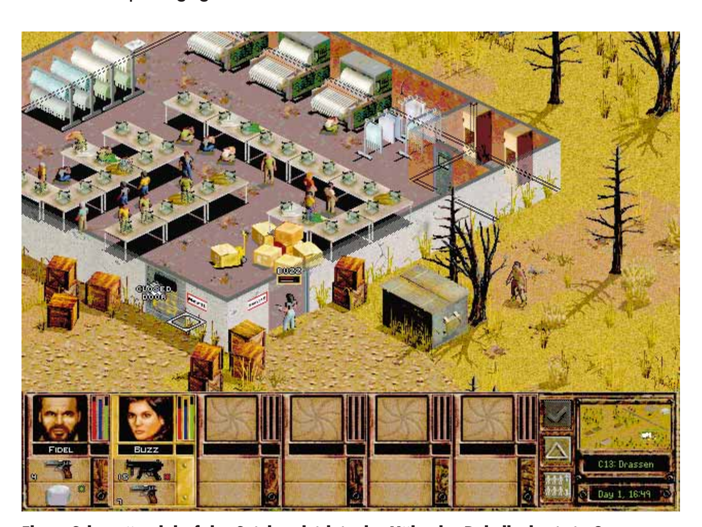
Hier war die coole Buzz ein wenig zu sorglos. Eine Sprengstoff-Falle wird ihr zum Verhängnis, als sie ihre Nase in anderer Leute Privatangelegenheiten steckt. Mit rechtem Mausklick rufen Sie ein Menü auf, mit dessen Hilfe Sie die Falle entschärfen können.

Sektor für Sektor

Die Erwartungen sind also hoch gesteckt, was sich vor allem durch den Erfolg des ersten Teils erklärt, der 1995 unter dem Titel *Jagged Alliance - Battle for Metavira* (= *JA*) erschien. Der Witz des Spiels bestand darin, nach und nach alle 60 Sektoren einer fiktiven Insel von den Truppen des Leuteschinders Lucas Santino zu befreien. Dazu wählte man Söldner aus einer Datenbank aus und schickte sie ins gegnerische Lager, wo sie den Häschern Santinos in rundenbasierten Kämpfen Mores lehrten. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten entwickelte sich *JA* zum Dauerbrenner; auch der mehrspielerfähige Nachfolger *Deadly Games* (= *DG*) konnte wegen des ungemein spannenden Gameplays langfristig begeistern. Das jüngste Produkt aus dem Hause Sir-Tech ist dem bewährten Grundprinzip treu geblieben: Sie müssen auch in *JA2* Söldner auswählen, die in harten Kämpfen gegen eine exotische Diktatur Erfahrung und Informationen sammeln, um schließlich der bösen Tyrannin den Garaus zu machen. Doch bis dahin gibt es eine Menge zu tun...

Merc-Management

Bevor Sie im Auftrag Chivaldoris per Hubschrauber nach Arulco reisen, sollten Sie sich erst einmal darum kümmern, welche Söldner Ihnen die Drecksarbeit bei diesem schwierigen Auftrag abnehmen. Sie können auch einen eigenen Charakter erstellen, dem Sie die gewünschten Eigenschaften zuweisen. Danach konsultieren Sie die beiden Online-Datenbanken M.E.R.C. und A.I.M., zu denen Ihnen ein Laptop Zugang verschafft. Dort sind Dutzende von Profis aufgeführt, die bereit sind, für ein angemessenes Sümmchen den Guerillakrieg in Arulco zu unterstützen. Da Ihnen Chivaldori jedoch nur $ 40.000 zur Verfügung gestellt hat und die Mercs (= Mercenaries/Söldner) sich nicht mit einem Butterbrot abspeisen lassen, ist es Ihre erste Aufgabe, für regelmäßige Einkünfte zu sorgen. Die beste Methode hierbei ist, eine Mine der Regierungstruppen zu erobern. Die nächstgelegene Silbermine befindet sich in der Ortschaft Drassen, ein paar Kilometer südöstlich von Ihrem Ausgangspunkt Omerta. Haben Sie erst einmal Ihre Finanzen aufgefrischt, können Sie weitere Söldner engagieren und diesen mit dem Ankauf effektiver Waffen die Arbeit erleichtern. Natürlich können Sie auch die besiegten Gegner ausrauben oder Versorgungslager plündern, doch spricht die Niederlage Ihrer Gegner nicht unbedingt für die Qualität ihrer Waffen. In der Handhabung der unzähligen Revolver, Flinten und MGs sind die Mercs unterschiedlich begabt. Hier erweist sich das Rollenspielelement von *JA2* als besonders durchdacht, denn während hartgesottene Killertypen wie Fidel auch mit einem rostigen Messer noch gehörigen Schaden anrichten können, schießt die grantige Norma „Meltdown" Jessop sogar mit einem großkalibrigen Remington-Schrotgewehr noch daneben. Zum Glück lassen sich weniger zielsichere Kämpfer trainieren, was zwar Zeit und mithin Geld kostet,



Flotte Scharmützel darf der Spieler gleich in der Nähe der Rebellenbasis in Omerta erleben. Selbst auf einem 08/15-Rechner geht der Krieg ruckelfrei vonstatten.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Commandos	91%
Jagged Alliance 2	90%
X-COM 3: Apocalypse	86%
Fallout 2	80%
Jagged Alliance *	75%

Derzeit gibt es kaum einen anderen Söldner-Titel, der so viel Spannung und Atmosphäre verbreitet wie Sir-Techs langerwartetes *JA2*. Selbst das gleichfalls gelungene *Fallout 2* kann aufgrund geringer Spieltiefe nicht mithalten. Im Echtzeit-Lager ist die Konkurrenz schon stärker, aber auch dort kann nur der Überflieger *Commandos* mit einer deutlich besseren Grafik auftrumpfen. In puncto Story und Gameplay weiß sich *JA2* auch gegen die komplexen Kampagnen in *X-COM 3* durchzusetzen, besonders aufgrund der detailreichen Söldnerprofile.

* Abgewertet, Test in Ausgabe 7/95

sich in harten Gefechten aber bezahlt machen kann. Natürlich sind die Mercs während Ihres Nachhilfeunterrichts nicht verfügbar und müssen ihrem Team später nachreisen. Mindestens ebenso wichtig sind Fähigkeiten wie Kondition, Gelenkigkeit und vor allem Kenntnisse in der Allgemeinmedizin: Ohne einen kompetenten Arzt im Team können die Freiheitskämpfer gleich wieder einpacken; ihre umfassenden Kenntnisse in Erster Hilfe machen beispielsweise die weniger wehrhafte Schwedin Monica „Buns" Sonderguard zu einem attraktiven Teammitglied.



Wie in reinrassigen Rollenspielen ist es auch hier möglich, die Stärken und Schwächen der jeweiligen Figur zu betrachten.

Jeder Söldner kann zu einem beliebigen Sektor auf der Karte Arulcos beordert werden. Von den ca. 200 Sektoren sind allerdings nur etwa 20% bewohnt.

Mittels dieser Buttons werden ganz nach Wunsch Minen oder die verschiedenen Ortschaften auf der Karte eingeblendet.

Hier können Sie den Söldnern sämtliche Befehle zu ihrem weiteren Vorgehen geben. Auch Neugruppierungen der Teams können hier vorgenommen werden.

Ein Textfenster informiert über aktuelle Ereignisse in Arulco. Hier können Sie sämtliche bisherigen Dialoge noch einmal nachlesen.

Das Spiel läuft rundenbasiert ab. Um lange Wartezeiten zu vermeiden, können Sie die Zeit beliebig schnell ablaufen lassen.

Hinter feindlichen Linien

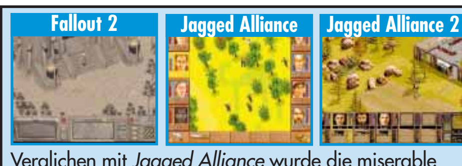
Ganz unabhängig von den Fähigkeiten Ihrer Leute und dem Verlauf der Story können Sie sich völlig frei auf der riesigen Karte bewegen. Da Ihre Mercs erst im weiteren Spielverlauf Fahrzeuge in ihren Besitz nehmen können, müssen Sie zu Beginn auf Schusters Rappen losziehen, was natürlich eine Menge Zeit und Energie kostet. Arulco besteht nämlich aus insgesamt rund 200 Sektoren, wobei jedoch höchstens ein Viertel von diesen bewohnt sind; das heißt aber nicht, daß nicht auch irgendwo in der Wildnis des teils recht unwegsamen Landes die Totschläger Deidrannas lauern können. Allerdings befinden sich die meisten Feinde innerhalb der neun Ortschaften des Landes, die Hauptstreitmacht liegt aber in der stark befestigten Hauptstadt Meduna. Dort steht der Palast der bösen Deidranna, die in Aussehen und Verhalten stark an Elexis aus dem indizierten Shooter *Sin* erinnert; ähnlich wie dort wird auch in *JA2* der Showdown kein Zuckerschlecken werden.

Bewegungsfreiheit

Zunächst müssen Sie die streitlustigen Söldner aber erst einmal in Bewegung setzen, wozu Sie einfach auf den gewünschten Zielsektor auf der Übersichtskarte im Menü klicken. Wie in den beiden Teilen von *Fallout* sieht man dann, daß sich die Figuren als leuchtende Punkte über die Karte bewegen. Stoßen sie dabei auf Milizsoldaten, öffnet sich automatisch ein Menü. Dieses stellt den



GRAFIK



Verglichen mit *Jagged Alliance* wurde die miserable VGA-Grafik enorm verbessert. Dennoch ist die Umgebung hier kaum ansehnlicher als in *Fallout 2*.

STEUERUNG

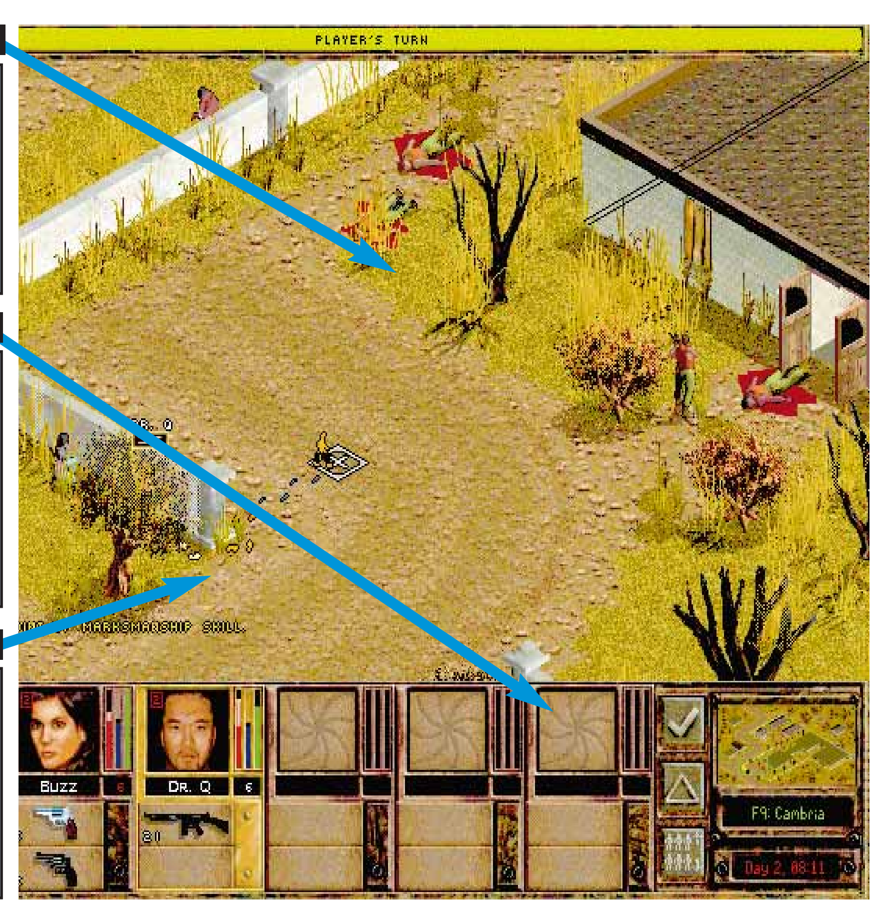


Wie im Vorgänger ist auch in *Jagged Alliance 2* die Steuerung der Mercs über die Bilder und Symbole am unteren Bildrand sehr leicht. *Fallout 2* ist hier benutzerunfreundlicher.

KONTROLLE



In beiden Sir-Tech-Titeln kann man die Routen der Mercs anzeigen. Verbessert wurde die Bewegungsfreiheit der Söldner, die in *Fallout 2* weniger groß ist.







Dynamische Lichteffekte tragen besonders zur unheimlichen Atmosphäre in den Minen und Kellern bei. Auch die Nachtszenen sind sehr stimmungsvoll.

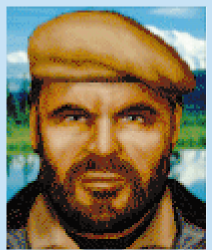
Spieler vor die Wahl, entweder zu kneifen oder dem Pack den Scheitel gerade zu ziehen. Um nicht allzu lange zu warten, während die Söldner unterwegs sind, kann man an der Echtzeituhr drehen und so aus langweiligen Stunden beschwerlichen Marsches kurzweilige Sekunden machen. Im selben Menü können Sie auch die Zusammensetzung Ihrer Teams festlegen oder die Eigenschaften der Charaktere kontrollieren. Sie sollten bei Ihren Aktionen allerdings berücksichtigen, daß ab acht Uhr abends die Sonne in Arulco untergeht und Ihren Mercs ein kurzes Nickerchen zwischendurch gewiß nicht schaden wird.

„Ey, mach mich nicht an!"

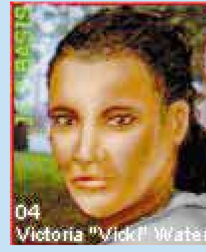
Solche menschlichen Schwächen weisen darauf hin, daß die Mercs nicht beliebig auswechselbare Schießbudenfiguren sind, sondern überzeugende Charaktere mit besonderen Stärken und Schwächen. Zudem trifft man auf viele bekannte Gesichter aus *JA* und *DG*, so daß sich Fans der Serie zum Beispiel auf den knallharten Russen Ivan Dolvich freuen dürfen. Aber auch die meisten neuen Figuren können dank einer erstklassigen Sprachausgabe und einem komplexen Attributsystem begeistern. TopWare hat die Tausenden von Sprachdateien gekonnt ins Deutsche übertragen, so daß man sich nur sehr selten über dämliche Übersetzungen oder ein unpassendes Stimmchen ärgern muß. Besonders Deidrannas Sprachausgabe kann entzücken: Als seien ihre Stimmbänder mit einem Reibeisen bearbeitet worden, weist sie ihre Untergebenen in derbstem Deutsch zurecht, wobei ihr starker spanischer Akzent äußerst sexy wirkt. Weniger sexy sind die Ohrfeigen und Pistolenschüsse, die sie aus Wut über den zunehmenden Erfolg der Rebellen dem unglücklichen Überbringer der Hiobsbotschaften verabreicht. Trotz aller Freiheit im Spielverlauf wird die Story mit jedem absolvierten Kampf vorangetrieben. Die kurzen Zwischensequenzen sind dabei völlig der Spielgrafik

QUAL DER WAHL

Aus der sehr umfangreichen Datenbank A.I.M. können Sie bereits zu Beginn zwischen einigen Dutzend Söldnerinnen und Söldnern wählen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist noch von herausragender Bedeutung, da Ihnen noch keine stetigen Einnahmequellen zur Verfügung stehen.



Fidel Dahan ist teuer, disziplinlos und eigentlich ein ziemlicher Kotzbrocken. Aber im Kampf ist der belastbare Rüpel mit Abstand der Beste.



Die clevere Victoria Waters ist zwar recht eigenwillig, doch in Krisensituationen ist auf sie Verlaß. Auch ist sie äußerst flink und wendig.



Der Sprengstoffexperte Carl „Reaper" Sheppards zeichnet sich vor allem durch seine Geschicklichkeit aus. Als Führungskraft ist er nicht geeignet.



Charlene „Raven" Higgens scheint eine typische Blondine zu sein, ist aber tatsächlich eine herausragende Scharfschützin. Gerne gibt sie zu jedem Quatsch ihren Senf dazu.



Das Allroundtalent Ivan Dolvich sollte in keinem Team fehlen. Leider kostet der Hüne eine schöne Stange Geld. Im späteren Spielverlauf dürfte er aber erschwinglich sein.



Auf medizinische Fachkenntnisse sollten Sie nicht verzichten. die intelligente Donna „Spider" Houston ist für diese Aufgabe wie geschaffen.



Sobald die Gegner ins Sichtfeld der Mercs kommen, leuchten sie rot auf. Doch Vorsicht: Auch Zivilisten leuchten rot!



angepaßt und zaubern dem Spieler mitunter ein Schmunzeln ins Gesicht, wenn Deidranna die schrecklichsten Flüche ausstößt.

Mit harten Bandagen

Allerdings handelt es sich dabei keineswegs um leere Drohungen, denn je weiter die Mercs ins feindliche Territorium vorrücken, umso heftiger wird die Gegenwehr. Selbst in der niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen ist häufiges Schnellspeichern bzw. Schnellladen angesagt, was aufgrund der praktischen Bedienung aber kein Problem darstellt. Sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur lassen sich die Söldner anwählen, Befehle erteilen oder verschiedene Menüs aufrufen. Während die Mercs in Echtzeit durch Wald, Sumpf und Ödland schleichen, können beliebig Gegenstände ausgetauscht, Waffen nachgeladen oder Teams umgebildet werden. Sobald der erste Gegner in Sichtweite kommt, wird in den rundenbasierten Modus umgeschaltet, der ganz im Stil von *X-COM: Apocalypse* abläuft. Jeder Söldner verfügt dann über eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten, wobei das mühevolle Robben über ein paar Meter unwegsames Gelände ähnlich viel Energie verbraucht wie das Abfeuern einiger Maschinengewehrsalven. Diese können entweder gegen den Kopf, den Rumpf oder die Beine des feindlichen Soldaten gerichtet werden. Ein Schuß in die Rübe richtet dabei natürlich den größten Schaden an, aber der Erfolg einer solchen

KRIEGSSPIELE

Damit Sie sich einen besseren Eindruck davon machen können, wie die Kämpfe ablaufen, stellen wir Ihnen im Folgenden den Ablauf einer typischen Auseinandersetzung vor. Schauplatz ist ein Krankenhaus in Cameria.



Hinter der schweren Doppeltür lauern die Gegner. Schnell gehen alle Mercs in Deckung.



Dr. Q. (links oben) wartet hinter der Tür, nimmt dann den ersten Feind aufs Korn und trifft ihn in die Brust.



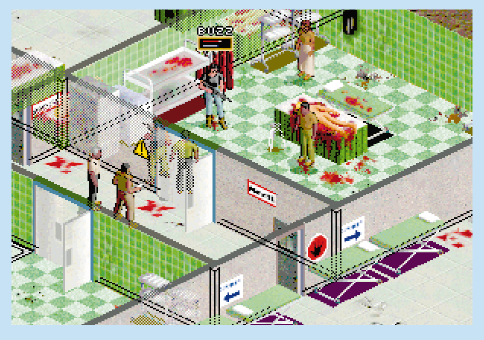
Der zweite Feind flüchtet in einen angrenzenden Raum. Fidel wirft rasch eine Handgranate.



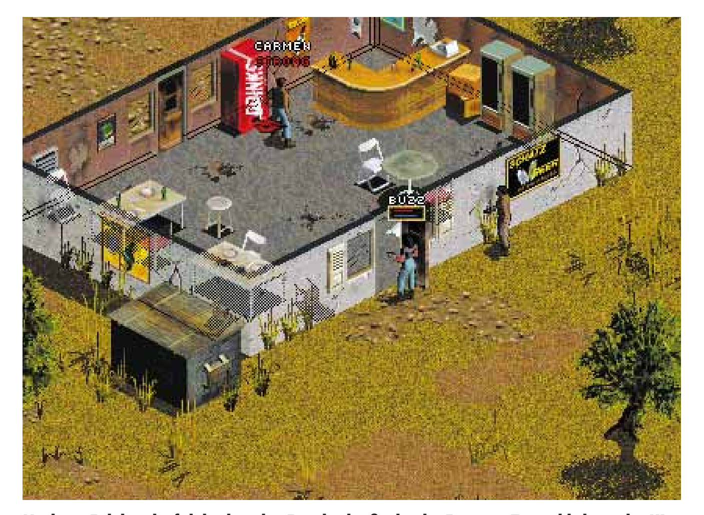
Im nächsten Raum lauert der Feind hinter der Tür. Fidel kriegt ein Messer in den Arm.



Auf der Terrasse treffen die Mercs Schwester Jenny, die ihnen von der Situation im Krankenhaus berichtet.



Die Gegner sind erledigt. Jetzt haben Ihre Söldner Muße, um mit dem Personal zu plauschen.



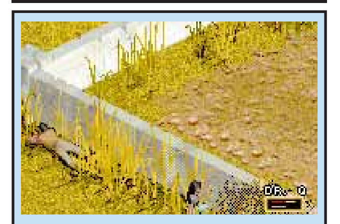
Noch ist Fidel recht fidel, aber der Feind schießt durchs Fenster. Tatsächlich ist die KI trotz einiger kleiner Bugs äußerst leistungsfähig.



Wenn Sie einen Treibstofftank beschießen, kann dieser in die Luft fliegen. Ähnlich feine Lichteffekte entstehen nach dem Abfeuern von Raketen und Granaten.



HINDERNISSE



Büsche bieten Sichtschutz, Mauern sogar Schutz vor blauen Bohnen. Gegen eine Sprengladung hilft jedoch die stärkste Mauer nichts.

ZIVILCOURAGE



Häufig ist es von Vorteil, sich bei den einheimischen Zivilisten über die Situation zu informieren.

ACTION POINTS



Jedem Söldner steht während der Kampfrunden eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung. Hier sind es 14 APs.

GEGNER



Die Gegner leuchten rot auf, sobald sie in das Blickfeld mindestens eines Söldners gelangen.

IN STELLUNG



Die Mercs können nicht nur gehen, laufen und kriechen, sondern auch schleichen, robben und klettern.



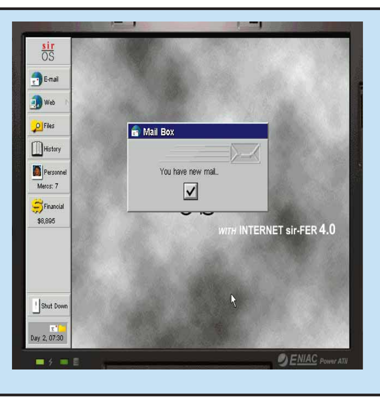
Präzisionsarbeit ist viel ungewisser, als wenn Sie einfach auf die breite Brust des Gegners ballern.

Kaltgestellt

Seit ihrem ersten Einsatz in *JA* haben die Mercs enorm an Beweglichkeit gewonnen. Sie sind jetzt nicht nur in der Lage, über den Boden zu robben, Zäune zu überspringen und Fahrzeuge zu nutzen, sondern können auch Gebäude erklimmen und sich auf dem Dach in Stellung bringen. Natürlich haben sie von dort aus einen besseren Überblick, da die Beschaffenheit der Landschaft während der Kämpfe berücksichtigt wird. Kauert etwa Raven hinter einem Strauch, dann kann sie nicht gesehen, wohl aber verletzt werden. Hinter einer Steinmauer könnte ihr nur eine Granate etwas anhaben, doch zunächst muß sie vom Gegner erst einmal entdeckt werden. Dieser ist allerdings ziemlich clever und reagiert nicht auf direkten Beschuß, sondern auch auf verdächtige Geräusche. Doch die KI kann nicht nur reagieren, sondern läßt die Soldaten auch als Team vorgehen. Verfolgen beispielsweise drei Soldaten einen Merc, laufen sie nicht einfach hinter ihm her, sondern schwärmen aus und versuchen, ihm den Weg abzuschneiden. Auch können Deidrannas Bluthunde über Funk Kontakt mit ihren Kollegen aufnehmen und diese so vor den Freiheitskämpfern warnen. Setzen Sie aber auf Teamplay und planen jeden Zug genau, dann können Sie nach der erfolgreichen Beendigung eines Kampfes die taffe Buzz sagen hören: „Sämtliche Schweinebacken in diesem Bereich sind kaltgestellt." Obwohl der Schlagabtausch mit den Fieslingen von Arulco unge-

KRIEG AM DESKTOP

Bevor Sie sich nach Arulco begeben, müssen Sie erst Söldner anwerben. Dies geschieht natürlich via Mail, genauso wie die Rücksprache mit Auftraggeber Chivaldori. Natürlich können Sie auch über einen Internetversand Waffen und Ausrüstungsgegenstände beziehen sowie Lebensversicherungen für die engagierten Söldner abschließen.



SMALLTALK



Sie können mit über 100 Nebenfiguren sprechen und erfahren dabei mitunter wichtige Neuigkeiten. Zudem können Sie der Zivilbevölkerung in Dutzenden Nebenquests behilflich sein und so Ihr Ansehen steigern. Die Zivilisten sind dann eher bereit, Ihren Kampf zu unterstützen. Der nette Herr oben im Bild gibt sich als Flugzeugmechaniker zu erkennen. Vielleicht kann er sich als ganz nützlich erweisen...

TESTCENTER — Jagged Alliance 2

IM VERGLEICH

Obwohl *Fallout 2* im Gegensatz zu den beiden *JA*-Titeln ein reinrassiges Rollenspiel ist, zeigen sich im direkten Vergleich auffällige Gemeinsamkeiten.

	Fallout 2	Jagged Alliance	Jagged Alliance 2
Abenteuermodus	Echtzeit	Echtzeit	Echtzeit
Kampfmodus	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Rundenbasiert
Spielverlauf	Nicht-linear	Nicht-linear	Nicht-linear
Szenario	SciFi	Realistisch	Realistisch/SciFi
Zoomstufen	Nein	Nein	Nein
Perspektive	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch
Söldner	keine Angaben	ca. 40	ca. 60
Sektoren	ca. 150	60	ca. 200
Schwierigkeitsstufen	3	3	3
Editor	Nein	Nein	Nein
Multiplayer	Nein	Nein	Nein
Spielzeit	ca. 50 Std.	ca. 50 Std.	ca. 70 Std.
Laden/Speichern	Jederzeit	Jederzeit	jederzeit
Anzahl CDs	1	1	2
Grafik:			
3D-Support	Nein	Nein	Nein
320x200	Nein	Ja	Nein
640x480	Ja	Nein	Ja
800x600	Nein	Nein	Nein
1.280x1.024	Nein	Nein	Nein
Farbtiefe	8-Bit	8-Bit	16-Bit

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■

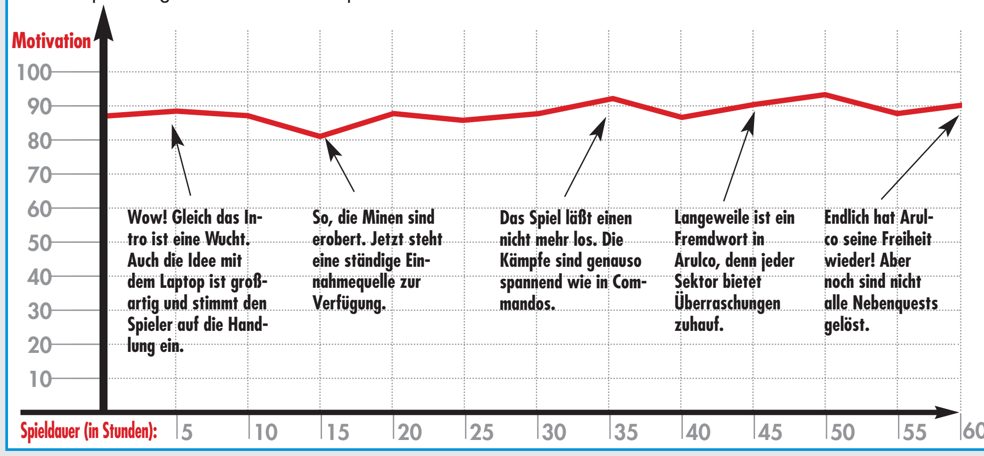
■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

INSTALLATION

Jagged Alliance 2 bietet 3 Installationsgrößen an. Um die Ladezeiten gering zu halten, sollten Sie mindestens die mittlere Installation wählen, da hier auch die Daten für die Sektoren mit auf Ihre Festplatte kopiert werden.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund des völlig nonlinearen Handlungsverlaufs ist eine genaue Angabe der Spielzeit nicht möglich. Da Arulco jedoch aus 200 weitläufigen Sektoren besteht und Dutzende von Nebenquests auf Sie warten, wird der Freiheitskampf aber gut 70 Stunden in Anspruch nehmen.



TREIBER & BUGS

Bereits im Herbst 1998 wollte TopWare hierzulande *JA2* veröffentlichen, doch den Entwicklern bei Sir-Tech gelang es nicht, die vielen Bugs rechtzeitig auszumerzen. Frank Heukemes, Leiter der Entwicklungsabteilung bei TopWare, entschied bereits im letzten Herbst, daß einige der aufwendigeren Features ganz aus dem Spiel herausgenommen wurden. Der Luftkampf etwa hätte viele neue Probleme, aber keinen zusätzlichen Spielspaß gebracht. Durch die ständige Verschiebung des Veröffentlichungstermins wuchs zwar die Ungeduld bei den Fans des ersten Teils, doch dafür präsentiert sich *JA2* jetzt selbst in der getesteten Betaversion als weitgehend fehlerfreies Produkt. Einige wenige Systemabstürze und gelegentliche Fehlerchen der Gegner-KI konnten die Freude am Spiel nicht trüben - so schossen die Feinde gelegentlich ihre eigenen Leute an. Laut TopWare wird die Verkaufsversion jedoch vollkommen rundenerneuert sein; sollte dennoch Bedarf bestehen, finden Sie den entsprechenden Patch in Kürze auf einer unserer Heft-CDs.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

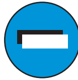

Aufwendige Story mit brillanten Zwischensequenzen

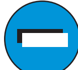

Spannende rundenbasierte Kämpfe mit Aktionspunkte-System


Weit über 60 verschiedene Söldner und Dutzende von NPCs

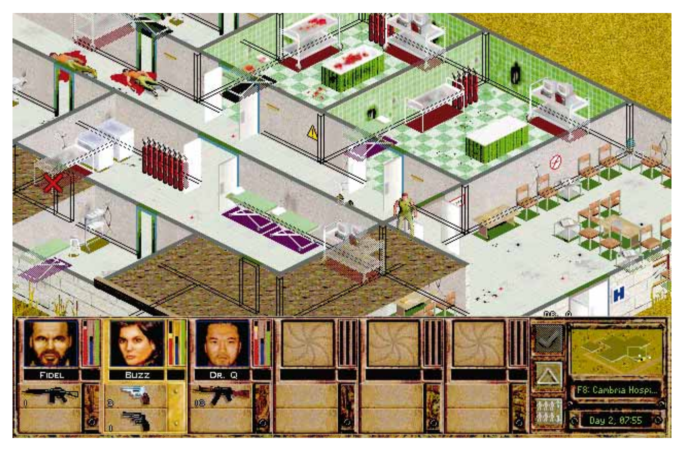

Umfangreiche Bewegungsmöglichkeiten der einzelnen Figuren


Sehr gute deutsche Sprachausgabe der vielen Dialoge

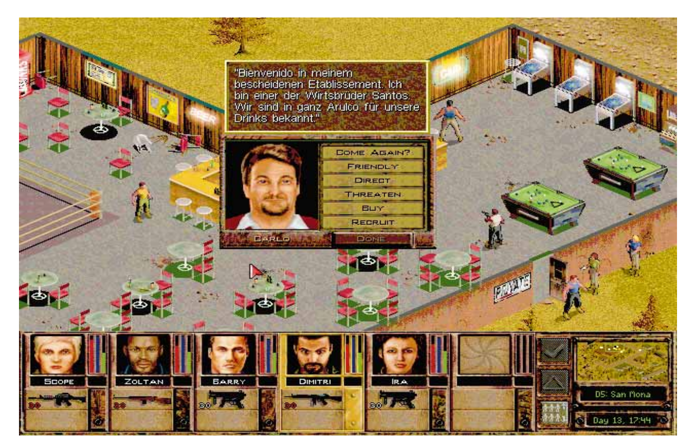

Schlichte 2D-Grafik in 640x480 Pixeln ohne jegliche Zoomfunktion


Weder ein Mehrspielermodus noch ein Level-Editor sind vorhanden





Die Zustände im Krankenhaus sind katastrophal. Kein Wunder, daß einer der Mercs sagt: „Aus einem unbekannten Grund zieht sich mir der Magen zusammen."



Zahlreiche Nebenquests lockern die Handlung auf. So können Sie beispielsweise der Zivilbevölkerung einen Gefallen tun und gewinnen dadurch deren Sympathie.

mein packend ist und viele Details für irren Spielspaß sorgen, ist doch die Minderqualität der Grafik ein kleiner Dämpfer. Gerade im Vergleich mit dem optisch herausragenden *Commandos* sieht *JA2* ähnlich alt aus wie das spielerisch ähnlich herausragende *Civilization* – *Call to Power*. Zwar wurde eine komplett neue Grafikengine entwickelt, die um ein Vielfaches leistungsfähiger ist als die Engine von *JA* bzw. *DG*, doch eine Maximalauflösung von 640x480 Bildpunkten in einem reinen 2D-Spiel ist im Jahre 1999 einfach unbefriedigend. Während Sie Ihre Augen an den Licht- und Spezialeffekten weiden lassen können, ist die Umgebungsgrafik allzu dröge und kann nicht mit der Farbenpracht aktueller Echtzeit-Titel wie *Anno 1602* mithalten.

STATEMENT

Da soll doch jemand behaupten, rundenbasierte Strategiespiele seien eine Sache der Vergangenheit. *JA2* kann zwar grafisch nicht besonders glänzen, beweist aber eindrucksvoll, daß Spielspaß nicht aus opulenter Effekthascherei, sondern aus durchdachtem Gameplay entsteht. Kaum ein Spiel vereint so viele Genres auf so unterhaltsame Weise miteinander wie TopWares langerwarteter Titel: Neben Elementen aus Strategie, Rollenspiel und Wi-Sim hat das Söldnerspektakel eine gehörige Portion Adventure zu bieten. Wer sich nicht vor langen Nächten scheut, sollte sich diesen Knaller nicht entgehen lassen.

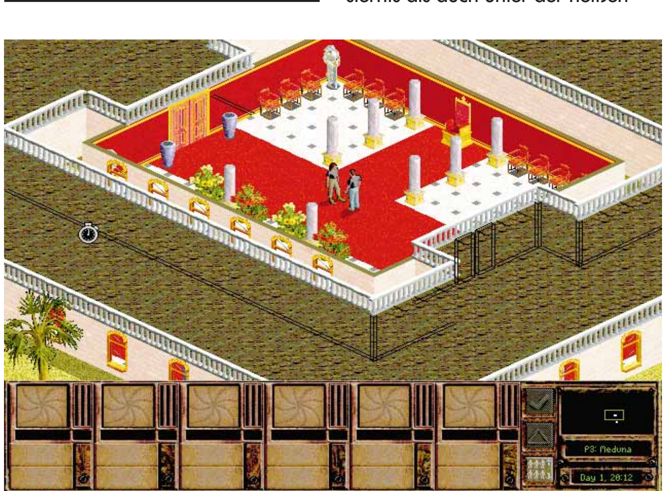
Tag und Nacht

Auch Wetterbedingungen wie Regen, Nebel und Wind muß man missen, obwohl die Engine prinzipiell recht leistungsfähig ist, was anhand der überzeugenden Wirkung von Rauchbomben anschaulich bewiesen wird. Immerhin gibt es glaubwürdige Animationen der einzelnen Figuren sowie realistische Tag-/Nachtwechsel, die spannende Kämpfe sowohl in nächtlicher Finsternis als auch unter der heißen Mittagssonne Arulcos bieten. Anfänger müssen hingegen nicht im Dunkeln stehen, denn TopWare hat der CD ein sehr ausführliches und übersichtliches Handbuch beigelegt. Doch auch die Online-Hife während des Spiels gibt kompetente Auskunft darüber, mit welchem Tastaturkürzel man die Söldner laufen lassen kann oder wie eine Runde beendet wird. Zudem wurde auf vielfachen Wunsch alter *JA*-Cracks ein optionaler SciFi-Modus eingefügt, der dafür sorgt, daß Sie auch gegen Monster und Riesenspinnen kämpfen können. Während für Fantasy-Scharmützel gesorgt ist, können Sie sich Netzwerksessions vorerst abschminken, denn *JA2* bietet keinen Mehrspielermodus. Ian Currie, Chefdesigner bei Sir-Tech, begründete dies in einem Interview damit, daß eine Multiplayeroption die Entwicklungszeit um mindestens weitere sechs Monate verlängert hätte. Aufgrund des Erfolgs von *Deadly Games* ist es aber durchaus denkbar, daß eine Art *Deadly Games 2* in Bälde nachgereicht wird.

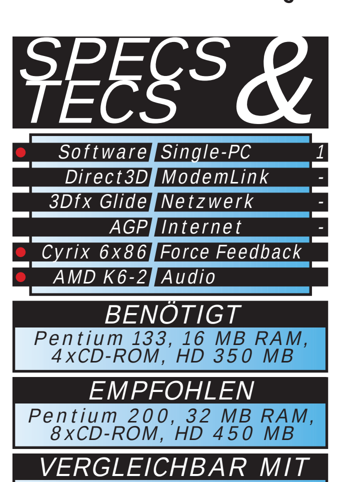
Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Das Warten hat sich gelohnt: *JA2* knüpft an das erfolgreiche Konzept des ersten Teils an und bietet wieder einen Freiheitskampf der Extraklasse. Ähnlich wie bei *Commandos* konnte mich die spannende Story gleich nach dem fabelhaften Intro gefangen nehmen, wozu die vielen Rollenspielelemente enorm beitrugen. Zudem ist die Balance zwischen detailreicher Story und flexiblem Vorgehen einfach perfekt und die Kämpfe sind schon wegen der hervorragenden KI ein fesselnder Zeitvertreib. Trotz meiner anfänglichen Bedenken ist auch die deutsche Synchronisation gelungen und liefert viele witzige Dialoge und originelle Wortspielchen. Weniger überzeugend ist die Grafik, die trotz netter Lichteffekte ihre Wechseljahre hinter sich hat. Auch für den fehlenden Mehrspielermodus gibt es Punktabzug, denn allzu gerne würde ich Fidel & Co. unserem Redaktionssöldner Weidhase auf den Pelz hetzen. Trotz dieser Schönheitsfehler ist *JA2* ein absoluter Pflichtkauf für alle Fans packender Strategietitel.



Die zahlreichen und spannenden Zwischensequenzen nutzen die Game-Engine.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 350 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Jagged Alliance, X-COM

RANKING

Strategie

Grafik	66%
Sound	83%
Steuerung	86%
Multiplayer	- %
Spielspaß	90%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Sir-Tech/TopWare
Preis	ca. DM 90,-

Heroes of Might & Magic 3

Dritter Anlauf

Es gibt Spiele, mit denen beschäftigt man sich ein paar Tage mit großer Begeisterung und dann stellt man sie beiseite und wendet sich vermeintlich wichtigeren Dingen zu. Die Titel der Serie Heroes of Might and Magic (= HOMM) gehören definitiv nicht zu dieser Kategorie, sondern bescheren den Freunden des rundenbasierten Fantasy-Rollenspiels mit hohem Strategieanteil unzählige durchwachte Nächte vor dem PC-Bildschirm. Wir haben uns den dritten Teil während einiger Überstunden zur Brust genommen und präsentieren Ihnen im folgenden Test das Ergebnis unserer schlafraubenden Bemühungen.



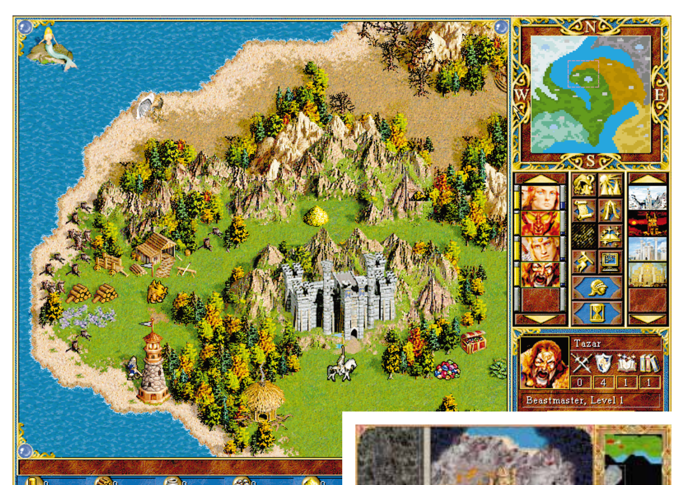
Als Königin Catherine nach langer Irrfahrt endlich wieder die Küste ihres Heimatlandes Erathia erreicht, bietet sich ihr ein trauriger Anblick: Das Reich liegt in Trümmern, ihr Vater wurde in einen übelsinnigen Zombie verwandelt und in der Nähe lauern feindliche Horden. Bevor Catherine den alten Glanz des Königreichs wiederherstellen kann, müssen Sie also verläßliche Krieger um sich scharen und mit einem schlagkräftigen Dämonenheer gegen den mächtigen Feind zu Felde ziehen.

Prinzipien

Wer die ersten beiden Teile gespielt hat, wird zunächst feststellen, daß sich am Spielprinzip nicht viel geändert hat. Zunächst können Sie wählen, ob Sie eine der sechs Kampagnen oder ein Einzelszenario beginnen wollen. Neben der Erfüllung des jeweiligen Missionsziels ist es möglich, daß Sie Nebenquests erledigen, um weitere Erfahrungspunkte oder eventuelle Boni zu ergattern. Danach lenken Sie eine bzw. im späteren Spielverlauf auch mehrere Figuren über die isometrische Karte, auf der jetzt verschiedene Untergrundlevels verborgen sind. Jede Figur repräsentiert eine kleine Armee, die von einem Helden angeführt wird. Insgesamt stehen in *HOMM 3* statt 12 immerhin 16 verschiedene Typen zur Verfügung, darunter natürlich wieder Ritter, Barbar und Zauberer. Im Gegensatz zu den Titeln der *Civilization*-Serie können Ihre Truppen ein schönes Stückchen Weg zurücklegen, bevor eine Runde beendet ist, wobei dabei jeweils ein Tag vergeht. Neben Ihren Einheiten haben Sie die Kontrolle über mindestens eine Ortschaft, deren Produktionsstätten für Nachschub an der Front sorgen. Auf der Abenteuerkarte lenken Sie Ihre Einheiten an einen beliebigen Ort, um dort zum Beispiel magische Gegenstände oder gar den Heiligen Gral zu finden, der



Sowohl Ihr Hauptquartier als auch alle sonstigen Stützpunkte können ausgebaut werden. Dutzende Gebäudetypen stehen Ihnen dabei zur Verfügung.



Dank der höheren Auflösung haben sich Abenteuer- und Kampfbildschirm um rund zwei Drittel vergrößert.

Im Mehrspielermodus können die Konkurrenten jederzeit Nachrichten miteinander austauschen.

die Produktion besonders wehrfähiger Einheiten ermöglicht. Zum Tagesgeschäft des Helden gehört es, verschiedene Minen für die Königin in Besitz zu nehmen, die dann automatisch Rohstoffe für die königlichen Lagerhäuser produzieren. Stellt sich Ihnen allerdings ein Feind in den Weg, dann können Sie entweder Fersengeld geben oder sich mutig zum Kampf stellen.

Monstergemetzel

Wie schon in den Vorgängern, so sind auch in *HOMM 3* die spannenden Schlachtszenen das Herzstück des ganzen Spiels. Wagt ein Held die tatkräftige Auseinandersetzung mit einer feindlichen Einheit, dann gelangen Sie automatisch in den Kampfmodus. Dort stehen die Kreaturen Ihres Helden den Monstern des Feindes gegenüber und warten auf Ihren Befehl zum Angriff. Da Sie insgesamt über bis zu 70 Zaubersprüche und 118 verschiedene Kreaturen verfügen, ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Jeder Ihrer Unholde vertritt eine beliebig große Einheit, wobei die genaue Zahl in einem Fensterchen neben der Figur angezeigt wird. Je nach den Fähigkeiten Ihrer Kreaturen schleudern diese Feuerbälle oder stürmen gegen den Feind vor, wobei der Aktionsradius jeder Monsterart genau definiert ist. Jede Kreatur gehört zu einer von sechs verschiedenen Klassen, die sich in puncto Leistungsfähigkeit enorm voneinander unterscheiden. Ein Drache der fünften Klasse kann natürlich weitaus mehr einstecken als ein simpler Greif der untersten Stufe; dem gewaltigen Fabeltier ist es zudem ein Leichtes, mit einem einzigen Feuerstoß ein ganzes Dutzend Greifen von den Füßen zu fegen. Es spielt also eine wichtige Rolle, welche Kreaturen Sie rekrutieren und ob Ihre Helden genügend effektive Zaubersprüche auf Lager haben, um erfolgreich in das Kampfgeschehen eingreifen zu können. Die Helden selbst unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten sehr stark voneinander und jeder von ihnen besitzt besondere primäre oder sekundäre Fähigkeiten. Die Kriegerin Valeska ist beispielsweise eine gute Taktikerin und eine Meisterin des Bogens, kann sich hinsichtlich ihrer magischen Kräfte aber nicht im Entferntesten mit der Zauberin Septienna messen. Wenn Ihnen ein Held besonders ans Herz wachsen sollte, dann darf er Ihnen auch im nächsten Szenario tapfer zur Seite stehen.

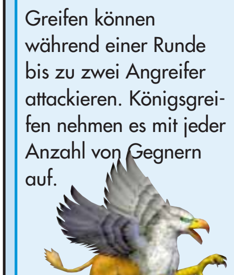
Kriegswirtschaft

Neben den Kämpfen ist es enorm wichtig, daß Sie Ihre Städte und Dörfer mit Umsicht verwalten, damit für regelmäßigen Nachschub an der Front gesorgt ist. Insgesamt



Im Charaktermenü können Sie sich über die Leistungsfähigkeit Ihrer Helden informieren.

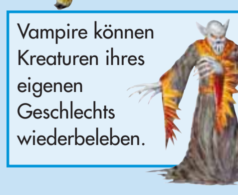
MONSTERKABINETT



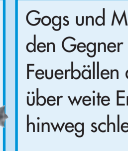
Kreuzritter können pro Runde zweimal zuschlagen und sind stärker als die Pikenträger.

Greifen können während einer Runde bis zu zwei Angreifer attackieren. Königsgreifen nehmen es mit jeder Anzahl von Gegnern auf.





Vampire können Kreaturen ihres eigenen Geschlechts wiederbeleben.



Verläßliche Infanteristen sind die Gnolls, die mit ihren Morgensternen eine Menge Schaden anrichten können.



Gogs und Magogs greifen den Gegner mit wuchtigen Feuerbällen an, die sie auch über weite Entfernungen hinweg schleudern können.

STATEMENT

Allzu viel hat sich nicht geändert im Reich der Macht und Magie. Zwar haben die 3DO-Programmierer die dröge Grafik des zweiten Teils aufgepeppt, doch Spieler, die etwas wirklich Neues erwarten, werden enttäuscht sein. Aber wer will eigentlich ein komplett anderes *HOMM*? Wirkliche Fans sind wertkonservativ im besten Sinne des Wortes und wünschen sich aufregende Kämpfe, munteres Wirtschaftswachstum und spannende Abenteuer mit Trollen und Höllenhunden. Und genau das bekommen sie hier, sogar mit noch mehr Helden, Zaubersprüchen und Kreaturen als im Vorgänger. Genauso ließen mich der ausgereifte Editor und die netten Zwischensequenzen vergessen, daß ich mich auch im dritten Aufguß wieder mit der nachlässig programmierten KI rumärgern mußte. Wer die ersten beiden Teilen geliebt hat, kann hier bedenkenlos zugreifen. Anfänger sollten jedoch über eine gewisse Belastbarkeit während langer Nächte verfügen, um dem komplexen Fantasyspektakel gewachsen zu sein.

gibt es acht Städtetypen, wobei nicht jede Ortschaft die selben Rohstoffe herstellen oder die gleichen Kreaturen ausbilden kann. In einigen der größeren Städte können sogar Laboratorien aufgebaut werden, in denen Zaubersprüche entwickelt werden, die alle Helden gerne in ihr Repertoire aufnehmen. Natürlich hat jede größere Ortschaft eine Kneipe, in der Sie neue Helden zum Kampf gegen den Feind anwerben können, was in den beiden ersten Teilen ja nur in den Burgen möglich war. In die Stadtansicht gelangen Sie, indem Sie die entsprechende Ortschaft anklicken und dort im Haupthaus abchecken, welches Häuschen Sie sich als nächstes leisten wollen. Neben den üblichen Produktionsgebäuden gibt es zahlreiche Ausbildungsstätten, in denen Ihre Kreaturen gezüchtet und trainiert werden. Viele dieser Häuser können Sie upgraden, damit sich etwa die Leistungsfähigkeit erhöht und rascher frische Einheiten Gewehr bei Fuß stehen. Während einer Runde können Sie nur eine begrenzte Anzahl an Gebäuden errichten, wobei zusätzlich ins Gewicht fällt, daß Sie auch über das nötige Kleingeld verfügen müssen. Überhaupt spielt das Finanzmanagement eine noch größere Rolle als im zweiten Teil, denn Ihr Gegner scheut sich nicht, größere Geldsummen für gewagte Projekte auszugeben.



Die Standard-Ansicht ist wegen pimpfiger Pixelmännchen und lebloser Landschaften wenig berauschend.

An der Küste können Sie in Ihren Werften Schiffe bauen und mit diesen zu fremden Inseln oder Kontinenten übersetzen.

Agent Provocateur

Doch allzu große Sorgen sollten Sie sich nicht machen, denn im Gegensatz zur letzten Betaversion ist das fertige *HOMM 3* ausgewogener und macht dem Einsteiger nicht gleich von Anfang an das Leben in Erathia zur Hölle. Allerdings hätten sich die Entwickler ein wenig mehr Mühe bei der Optimierung der Künstlichen Intelligenz geben können, denn neben einigen verzeihlichen Bugs reagiert der Gegner

TESTCENTER — Heroes of Might & Magic 3

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

FEATURES

CDs: 1
Anzahl der Kreaturen: 118 in 8 Klassen
Zaubersprüche: 128 in 5 Kategorien
Anzahl der Heldentypen: 16 statt wie bisher 12
Städtetypen: 8
Steuerung: Maus/Tastatur
Mehrspieler: Bis zu 8 Teilnehmer
Editor: Szenarien

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

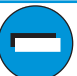

Mitreißendes Gameplay, das für sehr langen Spielspaß sorgt

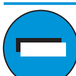

Jede Menge Monster, Waffen und Zaubersprüche

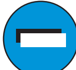

Recht leistungsfähiger Mehrspielermodus und Szenario-Editor


Zahlreiche und originelle Nebenquests, die für weiteren Spielspaß sorgen


Durchdachtes Wirtschaftssystem mit vielen Gebäudetypen

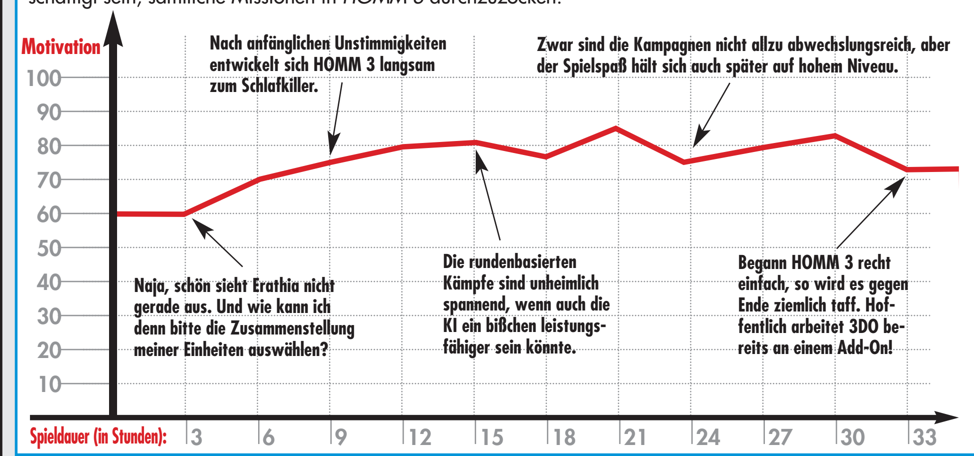

Recht veraltete Grafik und verhältnismäßig schnarchnasige Effekte


Teils sehr dürftige Leistung der Künstlichen Intelligenz


Verwirrende Menüs und umständliche Bedienung im Abenteuermodus

DIE MOTIVATIONSKURVE

Obwohl die sechs Kampagnen recht umfangreich sind, nehmen sie doch weniger Zeit in Anspruch als die Kampagnen des Vorgängers. Trotzdem dürfte ein durchschnittlicher Spieler ungefähr 40 bis 50 Stunden damit beschäftigt sein, sämtliche Missionen in *HOMM 3* durchzuzocken.





häufig allzu schwerfällig auf Ablenkungsmanöver. Lassen Sie etwa im Kampfmodus einen Lockvogel an den oberen Kartenrand marschieren, dann trotten die feindlichen Monster brav hinter ihm her, so daß Sie diese prima mit Ihrer Artillerie aufs Korn nehmen können. Sonst präsentiert sich *HOMM 3* aber weitgehend frei von Programmierfehlern und enthält zudem ein hilfreiches Tutorial. Natürlich sind diejenigen Strategen im Vorteil, die *Might & Magic VI* oder einen anderen Teil der mit *HOMM* verwandten Serie gespielt haben; sogar die Atmosphäre erinnert hier sehr stark an das herausragende Rollenspiel des vergangenen Sommers.

Eingefärbt

Während sich beim Gameplay nicht viel geändert hat, präsentiert sich *HOMM 3* optisch in einem neuen Gewand. Zwar kann man leicht erkennen, daß der Stoff nur anders zugeschnitten und der neuesten Mode angepaßt wurde, aber immerhin beträgt die Auflösung jetzt 800x600 Bildpunkte und von dem Comicstil des Vorgängers hat sich 3DO ebenfalls verabschiedet. Die Charaktere sind jetzt durchweg gerendert und aufwendiger animiert. *HOMM*-Veteranen werden



sich über den Editor freuen, der es ihnen ermöglicht, eigene Szenarien zu entwickeln. Ebenfalls verbessert wurde die Mehrspieleroption, die im zweiten Teil wahrlich überholungsbedürftig ausgefallen war. Jetzt können acht Spieler über Internet, LAN oder abwechselnd vor einem Rechner ihre Monsterhorden gegeneinander antreten lassen. Aus den Lautsprecherboxen dröhnt dabei der gewohnte Orchesterpomp, was bei einem Titel dieser Art allerdings nicht einmal fehl am Platz ist. Zudem sorgt das eingängige musikalische Thema dafür, daß man auch nach Beendigung des Spiels mit der ohrwurmartigen Melodie getriezt wird. Recht stilvoll präsentiert sich das Handbuch, das nur eine genaue Auflistung der Kreaturen vermissen läßt, sonst aber durch Übersichtlichkeit und hohen Informationsgehalt glänzt.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT



Da kann ich dem Kollegen Kusenberg nur beipflichten: Wer will eigentlich ein komplett anderes *HOMM*? Vielleicht im Stile von *King´s Quest 8*, das zwar durchaus als hochklassiges Action-Adventure durchgehen kann, aber eben doch den gesamten Geist der Serie verrät? Ich sicher nicht! Da sind mir die wenigen echten Verbesserungen schon lieber, die 3DO seinem Paradepferd verpaßt hat. Besonders der Editor dürfte den Fans der Serie viel Freude bereiten. Zu kritisieren habe ich von meiner Seite lediglich den Schwierigkeitsgrad, der seit der Betaversion zwar deutlich nach unten geschraubt wurde, aber eben doch noch ein Quentchen zu hoch liegt.



Königin Catherine könnte viel Spaß haben, wenn nicht der blöde Krieg wäre.



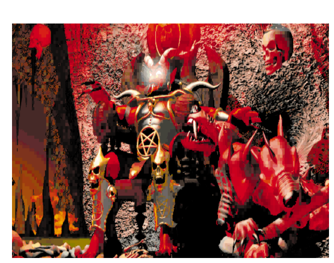
Ein optionales Hexangonalgitter erleichtert taktische Entscheidungen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Lords of Magic	86%
HOMM 3	81%
Demonworld	81%
Rage of Mages	73%
HOMM 2 [1]	70%

Alle oben genannten Spiele haben eines gemeinsam: Sie sind ungemein fesselnd und bieten langanhaltenden Spielspaß in aufregenden Fantasy-Welten. Allerdings kann keiner dieser Titel grafisch überzeugen: Gegen das Historienspektakel *Age of Empires* kann zumindest unter diesem Gesichtspunkt nicht einmal das ansehnliche *Lords of Magic* mithalten. Deutliche Unterschiede zeigen sich zumeist in der Komplexität der Story oder bei der Steuerung Ihrer Einheiten. Auch die Auswahl an verschiedenen Helden, Monstern und Zaubersprüchen ist bei *HOMM 3* deutlich größer als etwa im letztjährigen Geheimtip *Rage of Mages*.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 1/97



Die Zwischensequenzen sind einfallsreich gestaltet und spinnen weiter am spannenden Fantasy-Garn.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	2
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

VERGLEICHBAR MIT
Heroes of Might & Magic 2

RANKING

Strategie

Kategorie	Wertung
Grafik	68%
Sound	75%
Steuerung	73%
Multiplayer	78%
Spielspaß	81%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	3DO/Ubi Soft
Preis	ca. DM 80,-



Premier Manager



Catering für die Fußballmannschaft.

Im *Premier Manager 99* übernehmen Sie die Leitung und Führung eines Fußball-Teams der englischen Liga. Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie, ob Sie sich dabei lediglich um das Training Ihres Vereins kümmern wollen oder gleich das komplette Management inklusiver aller finanziellen Angelegenheiten absolvieren möchten. Abhängig von der Wahl des Spielmodus kommen dann die üblichen Aufgaben wie Spielereinkäufe, Aufstellung, Mannschaftsmotivation und sogar Catering (die Versorgung der Team-Mitglieder mit geeigneter Verpflegung) auf Sie zu. Hierzu müssen Sie sich allerdings durch eine Vielzahl nicht unbedingt übersichtlicher Menüs klicken, die optisch sehr simpel und nüchtern gehalten sind. Das Spiel ist komplett in englischer Sprache gehalten und ausgesprochen komplex, was es zumindest für den deutschen durchschnittlichen Gelegenheitsspieler weitgehend ungeeignet macht. Wer sich aber doch traut, sich durch die unzähligen Auswahlmenüs zu klicken und ein wenig mit dem *Premier Manager* auseinanderzusetzen, wird mit einer vielschichtigen, lange motivierenden Wirtschafts-Simulation belohnt, deren optischer Höhepunkt die gelegentlich auftauchenden 3D-Spielszenen sind. Hier hat man endlich die Gelegenheit, sein Team nach langwieriger Vorarbeit endlich auch im Einsatz zu sehen. Im Gegensatz zum Rest des Spiels sind diese Einschübe von bestechender grafischer Qualität und entschädigen für das ansonsten eher etwas trockene Gameplay, für dessen Bewältigung man einige Geduld braucht. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 77%

INFO

Gremlin Interactive, WiSim, Preis ca. DM 80,-

Stammtisch-Skat



Die Grafik läßt zu wünschen übrig.

Eigentlich traurig. Wenn das Sozialleben schon so weit abgesackt ist, daß man den Stammtisch in der Kneipe an den heimischen PC verlegen muß, um ein klassisches Gesellschaftsspiel wie Skat spielen zu können, sollte man sich überlegen, ob man seine Zeit nicht lieber in den Freundeskreis als in den Rechner investieren sollte. Wer aber partout auch an einsamen Abenden nicht auf ein gepflegtes Grand-, Farb- oder Nullspiel verzichten will, dem bietet *Stammtisch-Skat* zumindest eine vergleichsweise preisgünstige Lösung. Für ca. 30 Mark erhält man ein Programm, das sich grafisch zwar ungefähr auf dem Niveau der Windows-Spiele *Minesweeper* und *Solitaire* bewegt, immerhin aber durch die individuell einstellbare Stärke der Computergegner insbesondere für Einsteiger und Gelegenheitszocker interessant sein dürfte. Zahlreiche Statistikfunktionen wie Spielprotokoll oder eine Zwischenstandsabfrage runden das schmucklose Geschehen auf dem virtuellen Stammtisch ab. Spielstände sind jederzeit abspeicherbar, der Verlauf einer Partie läßt sich ebenfalls auf Wunsch abfragen. Die gelegentlich eingestreuten Sprachsamples der gesichtlosen Mitspieler und die angeblich authentischen Spielgeräusche dagegen gehören zum Lächerlichsten, was man seit langem gehört hat. Durch den niedrigen Preis ist *Stammtisch-Skat* allenfalls für Leute interessant, die einen netten Pausenfüller fürs Büro suchen. Alle anderen sind mit dem grafisch wie spielerisch wesentlich ansprechenderen und besser gestalteten *Skat 3000* besser bedient. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 19%

INFO

ARI Games, Skatspiel, Preis ca. DM 30,-

MS Golf 1999



Same procedure as last year...

Das Wichtigste gleich vorweg: Sollten Sie stolzer Besitzer des damals schon qualitativ eher mäßigen *Microsoft Golf 1998* sein, gibt es nicht den geringsten Grund für den Kauf des Nachfolgers. Die *1999 Edition* bietet insgesamt sieben Kurse, von denen aber nur drei neu sind. Weiterhin werden vier verschiedene Schwungtechniken angeboten: Neben der gewohnten Zwei- und Drei-Klick-Steuerung gibt es noch die Möglichkeit, mittels „Mausschwung" einzulochen (was steuerungstechnisch eine Katastrophe ist) und die Option des SimSwing, in der der Computer den Schlag übernimmt (was den Spielspaß quasi auf Null senkt). Das alles dürfte Käufern der letztjährigen Edition außerordentlich bekannt vorkommen. Auch an der Grafik wurden keinerlei Veränderungen vorgenommen: Durch den weiterhin fehlenden 3D-Support sind die Golfkurse ansehnlich, können aber längst nicht das hohe Niveau von *Links LS* oder *Tiger Woods* erreichen. Photorealistische Darstellung der Umgebung gehört mittlerweile zum Standard; trotzdem können besonders die Animationen der Spieler nicht überzeugen. Pluspunkte sind allerdings der gute Sound und die Möglichkeit, Mehrspielerpartien zu bestreiten. Insgesamt handelt es sich bei *MS Golf 1999* aber um eine mittelprächtige Golfsimulation, die im Vergleich mit den erwähnten Genre-Referenzen nicht mithalten kann. Die minimalen Veränderungen erwecken vielmehr den Eindruck, als wolle man bei Microsoft auf schnelle und einfache Weise mit demselben Spiel zweimal Geld machen. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 62%

INFO

Microsoft, Sportspiel, Preis ca. DM 80,-

Field and Stream



Schießwütige Yankees auf der Jagd.

Seit dem immensen Erfolg von *Deer Hunter* in Amerika ist kaum ein Monat vergangen, in dem nicht irgendeine weitere Variation des beliebten „Wir schießen Tiere tot"-Themas auftauchte. Nun möchte offensichtlich auch Sierra in den neuentdeckten Jagdtrophäen-Markt einsteigen und bringt mit *Field and Stream Trophy Buck* eines der (zumindest in optischer Hinsicht) besseren Programme heraus. Sie schleichen als Jäger durch Wald- und Wiesengebiete und versuchen, Dam- und Rotwild zu erlegen. Ihre Einsatzgebiete sind unter anderem die Rocky Mountains, Idaho und Texas. Anders als beim ähnlich gearteten *Deer Stalker* legte man hier mehr Wert auf einen höheren Realismusgrad und den Simulationsaspekt dieses „Sports". Neben einer umfangreichen Waffenauswahl und einer wirklichkeitsgetreuen Schußphysik für die einzelnen Kaliber lassen sich auch unterschiedliche Umweltbedingungen, Wetterverhältnisse und die Tageszeit einstellen. Die Grafik ist durch entsprechende 3D-Karten-Unterstützung akzeptabel, von Programmen wie *Deer Avenger* ist man da deutlich Schlimmeres gewohnt. Der Sound besteht aus der üblichen Geräuschkulisse aus Vogelgezirpe und Blätterrauschen. Bevor man sich auf Großwildjagd begibt, kann man außerdem auf einem frei gestaltbaren Trainingsstand seine Fertigkeiten im Töten von Rehen und Böcken perfektionieren oder sogar per Netzwerk oder Internet Turniere und Jagden im Mehrspielermodus durchführen. Empfehlenswert für Leute, die auch virtuelles Tiefseefischen für eine originelle Idee halten. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 20%

INFO

Sierra, Sportspiel, Preis ca. DM 30,-



South Park

Peanuts from Hell

In den USA ist die Zeichentrick-Kultserie South Park schon seit langem ein Hit. Bevor die "Simpsons für Hartgesottene" im Sommer auch auf deutschen Fernsehschirmen ihr Unwesen treiben, kommt jetzt erst einmal das Spiel zur Serie auf den Markt.

Kyle, Stan, Cartman und Kenny kriegen sie alle: Moralisten, Elternverbände und selbsternannte Hüter des guten Geschmacks gehen regelmäßig auf die Barrikaden, wenn in Amerika zur besten Sendezeit South Park läuft. Die vier Vorschulkinder ziehen in der Zeichentrickserie für Erwachsene alle denkbaren Register des schlechten Geschmacks. Ob Stan seinem Großvater als Sterbehilfe eine Kuh auf den Kopf fallen lassen will, Cartman versucht, ein Schwein mit einem Elefanten zu kreuzen, oder Kenny in jeder Folge auf andere bizarre Weise ums Leben kommt – irgendeinen Vertreter politischer Korrektness stoßen sie garantiert immer vor den Kopf. Gleichzeitig vergrößert sich die Schar fanatischer South Park-Fans Woche für Woche – und das, obwohl die Serie nicht einmal mit einer professionellen Optik aufwarten kann. Die Figuren wirken vielmehr wie ausgeschnittene Vorlagen aus alten polnischen Trickfilmen der siebziger Jahre und sind auch dementsprechend animiert. Gleiches gilt auch für das Spiel zum TV-Kult, das Acclaim kurz vor dem Start der deutschen Episoden auf den Markt bringt. Außerirdische drohen, aus der idyllischen Kleinstadt South Park ein Häuflein Asche zu machen. Ganz im Stil eines klassischen 3D-Shooters ziehen Sie als eines der Kinder durch die Ortschaft und kämpfen unter anderem gegen wildgewordene Truthähne, Mutanten mit riesigen Ballonköpfen, Kuhherden und Roboter. Die Waffen, die einem hierbei zur Verfügung stehen, sind ebenso ungewöhnlich wie die Gegner und reichen von Schneebällen über Plastik-MGs bis zu Kuhwerfern. Bis auf die originellen Möglichkeiten zur Feindbeseitigung ist South Park wenig bemerkenswert. Die 20 Levels sind streng linear aufgebaut, die KI der Gegner ist lächerlich schwach und das Gameplay bietet schon nach der ersten halben Stunde kaum mehr Überraschungen. Die Grafik nutzt zwar die hauseigene Turok 2-Engine, orientiert sich aber stark an der Optik der Serie und ist somit dementsprechend grob und schmucklos – auf besondere Lichteffekte und Ähnliches wartet man vergebens. Was das Spiel aber auszeichnet, ist der anarchistische Humor der TV-Vorlage, der perfekt integriert wurde und sich in absurden Situationen, hochgradig obszönen Sprüchen und vor allen den charmanten Hauptdarstellern niederschlägt.

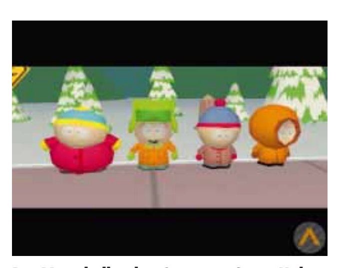
Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Für Fans der Serie ist South Park auch als Spiel ein Muß – allein die Tatsache, daß man im Multiplayer-Deathmatch als Kenny gegen Jesus persönlich antreten kann, dürfte hier als Kaufreiz reichen. Alle anderen sollten allerdings Vorsicht walten lassen. Wer den Humor der Trickvorlage nicht kennt oder mag, wird auch schwerlich an dem Spiel gefallen finden, zumal man sich in puncto Gameplay, Grafik und Leveldesign nicht gerade die größte Mühe gegeben hat. In den USA war das Spiel trotzdem wochenlang ein Top-Ten-Hit – aber die fanden da ja auch Deer Hunter gut.



Truthähne, überall Truthähne! Obwohl in den ersten Levels buchstäblich Hunderte von den Viechern angreifen, ist das Spiel durch die primitive Gegner-KI nicht allzu schwer.



Die Vorschulkinder Cartman, Stan, Kyle und Kenny sind die liebenswerten Anti-Helden von South Park.



Mit Schneebällen gegen Ballonköpfe. Die Grafik orientiert sich stark am TV-Original und ist entsprechend grob ausgefallen.



Fast alle Charaktere der Serie sind im Mehrspielermodus verfügbar.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Turok 2, Half-Life

RANKING

Action

Grafik	77%
Sound	78%
Steuerung	75%
Multiplayer	76%
Spielspaß	71%

Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-



Airline Tycoon: First Class

Geballte Ladung

Ursprünglich war's als Zusatz-CD-ROM angedacht, jetzt ist Airline Tycoon: First Class genau das, was der Untertitel andeutet: eine Art Luxusausgabe der luftigen Wirtschaftssimulation von Spellbound Software – inklusive vieler neuer Features, die sich die Fans gewünscht hatten.

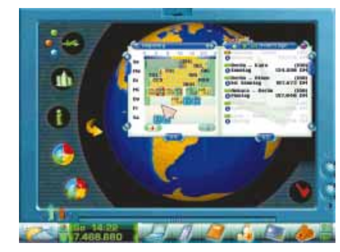
Ein illustres Fluglinien-Quartett konkurriert in *Airline Tycoon* um Passagiere, Pisten und Penunzen – und der Chef einer dieser Linien sind Sie. Auf einem riesigen, mehrere Bildschirme großen, lebhaft animierten Panoramaflughafen scheuchen Sie Ihre Spielfigur in Büros und Läden, kaufen Flugzeuge und Kerosin, heuern Piloten und Flugbegleiter an, nehmen Last-Minute-Flüge und Spezialaufträge an, gründen Niederlassungen in aller Welt, kaufen Aktien der Konkurrenz und rühren kräftig die Werbetrommel für die lukrativen Linienflüge. Preisfrage: Wenn Sie der Spieldesigner wären, was würden Sie als erstes in ein dazugehöriges Add-On einbauen? Richtig, neue Flughäfen und Flugzeuge – und davon gibt es tatsächlich eine ganze Menge; unter anderem werden nun Frankfurt und Houston angeflogen. Auch an den Jumbos Ihrer Flotte dürfen Sie nun mehr herumschrauben: So haben Sie außer auf Sitzkomfort, Ausstattung, Ambiente und den Mahlzeiten auch Einfluß auf Triebwerke, Reifen, Cockpit, Sicherheitsniveau und die Putzkolonne – die Passagiere dürften es sich zweimal überlegen, ob sie in einen Flieger steigen, bei dem im Notfall nur Rettungsgummienten ausgeteilt werden.



Nicht am falschen Ende sparen: Ordentliche Triebwerke verhindern Katastrophen.



Im nigelnagelneuen Frachtzentrum erwarten Sie lukrative Transportaufträge.



Wissenschaft für sich: Im Terminplaner koordinieren Sie die Flüge Ihrer Jumbos.

Ach Du meine Güter!

Bis jetzt haben Sie ausschließlich Personen von A nach B transportiert, in Zukunft läßt sich zusätzlich mit Frachtgut Geld verdienen. Die Aufträge erhalten Sie im brandneuen Frachtzentrum. Die zehn zusätzlichen Missionen (ergibt insgesamt 20) machen weidlich Gebrauch von dieser neuen Möglichkeit, beispielsweise wenn es darum geht, innerhalb von drei Wochen möglichst viele Hilfsgüter in ein Erdbebengebiet zu fliegen. Bei den anderen Aufträgen sollen Sie den Aktienkurs Ihrer AG auf ein bestimmtes Niveau hieven, die meisten Flugmeilen absolvieren oder Schulden in Millionenhöhe abbauen. In der letzten Mission müssen Sie sogar als erster eine Raumstation im Weltall errichten. Auf Anregung der verehrten Spellbound-Kundschaft hin hat das Programmierteam viele neue praktische Funktionen integriert und die Steuerung vereinfacht: So können Sie ab sofort Werte direkt eintippen, anstatt umständlich die Tasten eines Taschenrechners anzuklicken. Die allmorgendliche Einsatzbesprechung mit dem Flughafenleiter umfaßt nun eine Übersicht mit allen wichtigen Informationen über Ihre Mitbewerber. Obendrein haben sich die Wartezeiten zwischen den Spieltagen seit der ersten *Airline Tycoon*-Version deutlich verkürzt – einer der zentralen Kritikpunkte im PC Games-Test (Ausgabe 10/98). Anders als die Teigfladen-WiSim *Pizza Syndicate* von Software 2000 ist das Spiel weitaus zugänglicher, birgt aber auch die Gefahr, daß das Organisieren von Flügen per Terminkalender und Notebook zur Routine ausartet. Fans von Spielen wie *Mad TV* und *Der Planer 2* bekommen für ihr Geld auf jeden Fall ein ausgezeichnetes Spiel – erst recht zu diesem Preis und mit diesem Funktionsumfang, der auch den seit längerem angekündigten Netzwerkmodus einschließt.

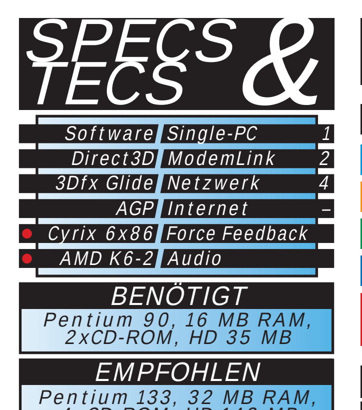
Petra Maueröder ■



Auf zwei Stockwerke verteilt sich der langgezogene Airport. In der Symbolleiste sind eingesammelte Gegenstände abgebildet, mit denen Sie adventureartige Puzzles lösen.

STATEMENT

So, und jetzt rechnen wir alle mal ganz scharf nach: *Airline Tycoon* wird in der Softprice-Reihe von Infogrames seit neuestem zum Economy-Tarif von 40 Mark angeboten. Zum gleichen Preis kriegt man aber auch *First Class* – inklusive dem Basisspiel, doppelt so vielen Missionen, Dutzenden sinnvoller Verbesserungen und einer Fülle neuer liebevoller Details. Unter den klassischen Wirtschaftssimulationen bleibt das grafisch sehr attraktive, einsteigerfreundliche und dennoch hochkomplexe Programm eine Klasse für sich. Für jene, die den *Airline Tycoon* bereits besitzen, ist das „Add-On" allerdings abgehobener Luxus, nachdem sich spielerisch wenig verändert hat.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	–
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 35 MB

EMPFOHLEN
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 143 MB

VERGLEICHBAR MIT
Airline Tycoon, Mad TV, Der Planer 2

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	75%
Sound	60%
Steuerung	75%
Multiplayer	60%
Spielspaß	74%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Spellbound
Preis	ca. DM 40,-



V-Rally

Überholfehler

Das Rennspiel V-Rally ist auf den Konsolensystemen PlayStation und Nintendo 64 schon seit einiger Zeit erfolgreich. Jetzt hat sich Infogrames an die Umsetzung des Bestsellers gemacht. Das Ergebnis hinterläßt auf dem PC allerdings einen recht zwiespältigen Eindruck.



Die Rennen finden bei Nebel, Regen oder Schnee statt. Während der Himmel mit den Gewitterwolken recht gut gelungen ist, kann der Regen weniger überzeugen.

Während für die PlayStation schon die Fortsetzung des erfolgreichen Wagenrennens geplant ist, kommen PC-Besitzer erst jetzt in den Genuß von *V-Rally*. In den offiziellen Wagen der World Rally Championship von 1998 rasen Sie entweder im Meisterschafts- oder im Arcademodus durch acht verschiedene Länder, die durch ihre jeweilige Bodenbeschaffenheit, Wetterverhältnisse und Streckenverläufe sehr unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer stellen. Während es in der eintönigen Landschaft der Sahara schon ein Kunststück ist, nicht mangels Übersicht von der Strecke abzukommen, stellen die schlammigen Straßen Indonesiens mit ihren engen Kurven höchste Ansprüche an das Können des Spielers. Weitere Kulissen für die Raserei über Stock und Stein sind Korsika, das regnerische England oder die französischen Alpen. Die Rennen finden bei Tag und Nacht und bei den verschiedensten Witterungen statt, so daß man neben der extremen Sichteinschränkung durch die Dunkelheit auch mit Regen, Schnee oder Nebel zu kämpfen hat. Vor Fahrtantritt sucht man sich zunächst einen von acht Wagen aus. Unter anderem stehen ein Toyota Corolla WRC, ein Subaru Impreza 555 WRC und der Renault Maxi Megane zur Verfügung. In einem kleinen Tuning-Menü kann man dann Einstellungen wie die Federung oder die Übersetzung ändern. Anschließend kann die Raserei durch unwegsames Gelände losgehen. Während man sich in der Meisterschaft zunächst aus acht Ländern dasjenige aussuchen kann, in dem die Rallye stattfinden soll, kommt man im Arcade-Modus nur schrittweise voran. Hier ist jedes Rennen in einzelne Checkpoints unterteilt, die in einer bestimmten Zeit erreicht werden müssen. In beiden Spielvarianten überzeugen die gegnerischen Fahrer durch eine hohe, gut ausbalancierte KI. Grafisch kann *V-Rally* seine Konsolenherkunft nicht ganz verleugnen. Die über die ganze Welt verteilten Strecken sind phantasievoll und farbenprächtig, allerdings wirken sie (wie auch die Fahrzeuge) etwas grob in ihrer Darstellung. Auch die Wettereffekte können nicht komplett überzeugen. Insbesondere Regen und Schnee wirken lieblos gestaltet und sehr künstlich.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Ein Bestseller für die Konsole taugt nicht automatisch auch zum PC-Hit. *V-Rally* ist nicht schlecht, hebt sich andererseits aber in keiner Hinsicht von der Masse vergleichbarer Konkurrenztitel ab. Andere Rennspiele, wie beispielsweise *TOCA 2*, haben einfach mehr Atmosphäre und bieten vor allem bessere Möglichkeiten, den Wagen zu tunen und auf die Strecken abzustimmen. Trotzdem ist *V-Rally* durch seine unkomplizierte Handhabung, den moderaten Schwierigkeitsgrad und das überzeugend schnelle Gameplay besonders für Einsteiger einen Blick wert.



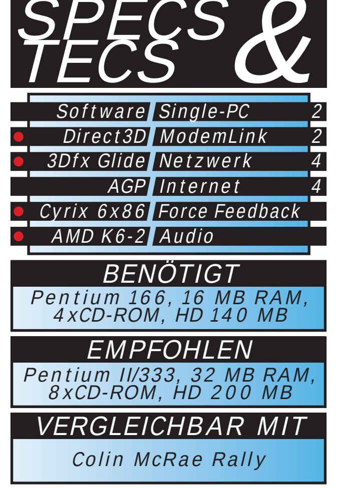
In diesem Menü werden Sie mit den technischen Daten der acht verfügbaren Rallyewagen versorgt.



Optische Spezialeffekte wie diese hübschen Lense-Flares werden leider nur selten eingesetzt.



In der Sahara ist es schwer, den Überblick über den Streckenverlauf zu behalten.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	2
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 140 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Colin McRae Rally

RANKING

Rennspiel

Grafik	73%
Sound	74%
Steuerung	75%
Multiplayer	73%
Spielspaß	71%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-



Populous: The Beginning – Unentdeckte Welten

Dutzendware

Trotz des Echtzeit-Booms konnte Populous 3 – der legitime Nachfahre des ersten Echtzeitstrategiespiels überhaupt – nur eine vergleichsweise geringe Zahl von Käufern finden. Schuld waren wohl nicht zuletzt die etwas einfallslosen Missionen. Bullfrog legt daher nach.

Die geniale Mischung aus Aufbau- und Strategiespiel, die Peter Molyneux vor über zehn Jahren aus der Taufe hob, hätte auch heute noch funktioniert. Wenn, ja wenn die Designer begriffen hätten, welch ein flexibles System ihnen da zur Verfügung steht. Die ersten beiden Versionen von *Populous* boten dem Spieler jeweils über hundert Missionen, die allerdings einem Zufallsgenerator entstammten und dementsprechend wenig Abwechslung boten. Für die dritte Fassung, *Populous:The Beginning*, wurden die Einsätze von Hand erstellt. So kam es, daß das Spiel nur 25 Einzelspielermissionen bot, die aber dennoch schnell langweilig wurden: ein Dorf für den anvertrauten Stamm organisieren, anschließend Tempel und Kriegerschulen bauen und zu guter Letzt den oder die Gegner unter Verwendung aller Krieger und der vielfältigen Zaubersprüche der Schamanin überrollen. Nur sehr wenige Missionen wichen von diesem Schema ab. Die Zusatz-CD-ROM *Unentdeckte Welten* macht das leider nicht besser. Zwölf neue Einzelspieler- und ebenso viele Mehrspielerkarten bietet das Paket. Auch hier gibt es viel Standardware und nur wenig Originelles zu bestaunen: eine extrem unübersichtliche Karte mit drei verbündeten Gegnern, eine völlig unfaire Karte, in der man innerhalb von wenigen Minuten in die bestens ausgestattete Basis des Feindes eindringen muß, und eine Karte, in der die beiden verfeindeten Schamaninnen eingekerkert sind. Die restlichen Missionen basieren auf dem üblichen Spielprinzip: ein Dorf für den anvertrauten Stamm organisieren, anschließend Tempel und Kriegerschulen bauen – und so weiter und so fort. Wirkliche Neuerungen kann *Unentdeckte Welten* nicht bieten. Weder gibt es neue Zaubersprüche, noch zusätzliche Kämpfertypen oder die zur Göttin aufgestiegene Schamanin aus *Populous: The Beginning*. Einen Missionseditor vermißt man ebenso wie neue Landschaftstypen, zudem wurden die Einsätze nicht einmal in das Hauptprogramm eingebunden. Zu allem Überfluß sind in den *Unentdeckten Welten* Grafikfehler zu entdecken, die im Hauptprogramm nicht auftreten und weiterhin sorgt ein anderer Bug für eine stetig abnehmende Spielgeschwindigkeit.

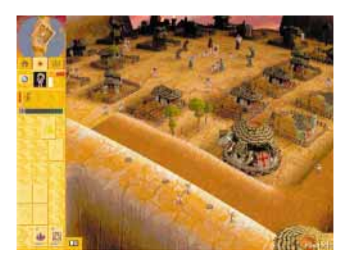
Harald Wagner ■

STATEMENT

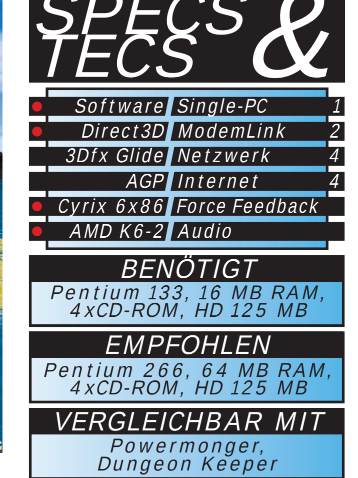
Während *Populous: The Beginning* bereits durch die Tatsache begeistern konnte, daß es anders war als alle anderen Echtzeitstrategiespiele, kann die Zusatz-CD diesen Bonus nicht mehr für sich verbuchen. Um nicht falsch verstanden zu werden: Die zwölf Missionen sind wirklich gut und anspruchsvoll. Auch an Spannung und Atmosphäre herrscht kein Mangel. Etwas mehr Abwechslungsreichtum und vielleicht die eine oder andere Neuerung hätte man sich aber wünschen dürfen – zumal die Missionsdesigner garantiert nicht unter Zeitdruck standen.


Für die malerischen Grafiken müssen die gleichen Gebäude und Landschaften herhalten wie im Hauptprogramm. Wirklich Neues sucht man vergebens.


Die dreidimensionale Karte sorgt schnell für Überblick auf dem Planeten. Es gibt zwölf unterschiedlich große Maps.


Die vorgefertigten Festungen des Gegners erhöhen den Schwierigkeitsgrad, das Spiel bleibt aber meist fair.


Die Landschaftsdarstellung von Populous gehört nach wie vor zum derzeit Besten.

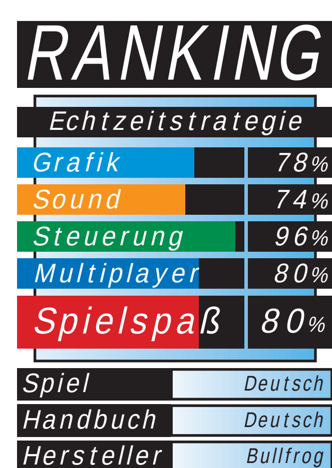

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 125 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 125 MB

VERGLEICHBAR MIT
Powermonger, Dungeon Keeper


RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	78%
Sound	74%
Steuerung	96%
Multiplayer	80%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 30,-



Die Deutsche Bahn schreibt Woche für Woche Geschichte. Jede Menge Zugunfälle, Streckenstilllegungen und saftige Preiserhöhungen sorgen für eine stete Beschäftigung der Presse. Daß es auch besser geht, darf man in Railroad Tycoon 2 ein zweites Mal beweisen.

Railroad Tycoon 2 – The Second Century

Zugnummer



Dieser dicht bebaute Vorort von Seattle muß mit einem Nahverkehrssystem verbunden werden. Den Abriß ihrer Wohnhäuser sehen die Bewohner nur ungern.



Das Geocore-Kraftwerk dient lediglich zur Illustration der Hintergrundgeschichte.



Der Kanaltunnel kommt originellerweise ganz ohne Tunnelröhren aus.

Das Zusatzpaket *The Second Century* bietet nicht weniger als 34 Landkarten, auf denen der Spieler sein Organisationstalent unter Beweis stellen muß. Gemäß dem Titel spielt sich die Handlung im zweiten Eisenbahnjahrhundert ab, also in den Jahren 1935 bis 2035. In der Kampagne der Kriegs- und Nachkriegszeit gilt es beispielsweise, das britische Eisenbahnnetz trotz der deutschen Luftangriffe funktionsfähig zu halten oder (etwas Geschichtsfälschung darf schließlich sein) das blockierte Berlin über einen bestimmten Zeitraum mit Nahrung und Treibstoffen zu versorgen. In der zeitgenössischen Kampagne muß der Spieler ein Nahverkehrssystem im dicht bebauten Seattle etablieren, dem Kanaltunnel zum Erfolg verhelfen und Los Angeles mit San Francisco verbinden. Die Zukunft hält die anspruchsvollsten Aufgaben bereit: Ein gigantisches Schienensystem soll ausgetestet werden und das trockengelegte Mittelmeer soll verkehrstechnisch erschlossen werden. Zusätzlich bietet das Zusatzpaket (das in unserer Testversion auch ohne das Hauptprogramm auskam) 16 Karten, die zum Teil auch im Mehrspielermodus verwendet werden können. Viel Neues kann *The Second Century* sonst nicht bieten. Außer einigen neuen Lokomotiven, Industriegebäuden und Waren wird der virtuellen Modelleisenbahn nichts spielerisch Relevantes hinzugefügt. Nicht einmal die ersehnten Tunnel fanden ihren Weg in das Spiel, nach Ansicht der Programmierer quälen sich die Züge also auch im 21. Jahrhundert noch über steile Bergpässe. Nicht zuletzt aus diesem Grund ist *The Second Century* ebenso wie *Railroad Tycoon 2* ein äußerst anspruchsvolles Programm, dessen Komplexität monatelang für Niederlagen, aber auch für Spielspaß sorgen kann. Nach wie vor läßt sich der Computergegner relativ einfach besiegen: Nach einer kurzen Expansionsphase investiert er viel zu wenig, um neue Marktanteile hinzuzugewinnen. Die niedrigen Aktienkurse können in dieser Phase genutzt werden, um Anteile des Konkurrenten zu erwerben und sich letztendlich seine Firma einzuverleiben. Untermalt wird das Spiel von einer knappen Stunde Blues-Musik, die zwar nur mit den wenigsten Szenarien harmoniert, dafür aber auch im heimischen CD-Spieler durchaus hörenswert ist. Vor jedem Kampagnenspiel erläutern hochwertige Videosequenzen die aktuelle Lage, allerdings liegen die Hardwareanforderungen des Videoplayers deutlich über denen des eigentlichen Spiels.

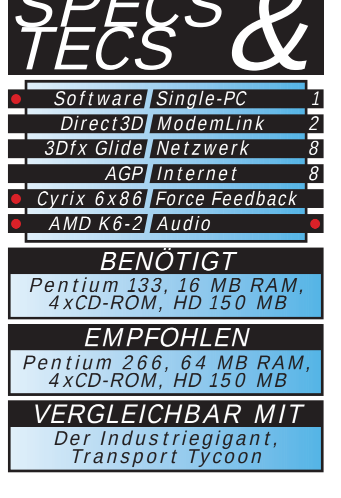
Harald Wagner ■

STATEMENT

Die Zusatzmissionen sind deutlich abwechslungsreicher und schwieriger als die Missionen des Hauptprogramms. Obwohl die Künstliche Intelligenz der Computergegner nicht verbessert wurde, stellt *The Second Century* daher eine weitaus größere Herausforderung dar. Ehrgeizigen Wirtschaftswissenschaftlern wird das Spiel nach wie vor zu vorhersehbar und zu überschaubar sein. Wer an *Railroad Tycoon 2* Gefallen gefunden hat, darf hier aber ohne Bedenken zugreifen und sich über etliche Wochen echten Spielspaß freuen.



Nach wie vor wird der Spielfluß durch unwichtige Meldungen unterbrochen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

VERGLEICHBAR MIT
Der Industriegigant, Transport Tycoon

RANKING

Wirtschaftssimulation

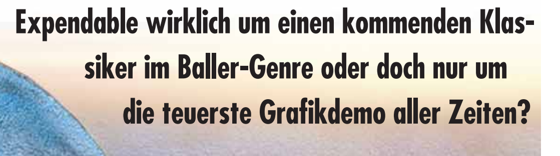
Grafik	73%
Sound	64%
Steuerung	70%
Multiplayer	74%
Spielspaß	74%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Take 2 Interact.
Preis	ca. DM 40,-

Expendable

Lichtorgel

Vor fast genau einem Jahr gelang es Rage mit Incoming, damals bahnbrechende Grafikeffekte mit abwechslungsreicher, aber unkomplizierter Arcade-Action zu verbinden. Mit ihrem neuesten Werk wollen die Engländer den selbst geschaffenen Standard noch übertreffen. Handelt es sich bei Expendable wirklich um einen kommenden Klassiker im Baller-Genre oder doch nur um die teuerste Grafikdemo aller Zeiten?





Im gegnerischen Raumschiff wechselt die Perspektive überraschend in eine Heretic 2-ähnliche Ansicht.

Wir schreiben das Jahr 2463. Die Menschheit hat die letzten 500 Jahre damit verbracht, Kolonien auf anderen Planeten aufzubauen. Dabei hat man sich langsam mehr und mehr vom Heimatplaneten entfernt, bis man schließlich in den Weiten des Weltraums tatsächlich

IM VERGLEICH

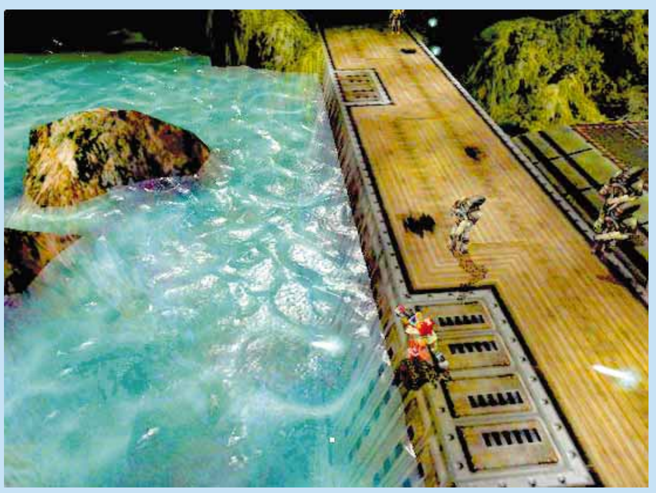
Spiel	Wertung
Incoming*	76%
Expendable	68%
Hell-Copter	68%
Future Cop	49%
Get Medieval	28%

Im Bereich der Arcade-Shooter kann *Expendable* sich quasi als der kleine Bruder von *Incoming* etablieren, was vor allem an den großartigen Effekten und der extrem schnellen Action liegt. Für den Platz an der Spitze reicht es trotzdem nicht – dafür hat *Expendable* klar zu wenig Abwechslung zu bieten. Das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *Hell-Copter* hat zwar eine komplett andere Atmosphäre, ist inhaltlich aber vergleichbar, ebenso wie *Future Cop LAPD* und der unsägliche *Gauntlet*-Klon *Get Medieval*.

*Abgewertet, Test in Ausgabe 5/98

TECHNIK À LA CARTE

Expendable nutzt ausschließlich Direct3D, um Grafikeffekte wie Bump Mapping und echten oder volumetrischen Schatten auf den Bildschirm zu zaubern. Rage-Programmierer Philip Scott sagt dazu: „Wir sind vielleicht die ersten, die Bump Mapping per DirectX unterstützen; nur wenige nutzen heutzutage Texturkompression (S3TC) und ich glaube, daß wir auch die ersten sind, die den Stencil Buffer ohne nachträglichen Patch für volumetrischen Schatten verwenden." Der Stencil Buffer ist ein kleiner Speicher auf der Grafikkarte, der diesen neuen Schatteneffekt ermöglicht. *Expendable* skaliert die Qualität der Grafik u. a. nach der Geschwindigkeit der verwendeten CPU. Auf einem flotten Pentium III stellt sie also mehr Objekte und Schatten dar als auf einem alten Pentium. Außerdem beschleunigen Prozessoroptimierungen wie 3DNow! und ISSE das Spiel zusätzlich. Auflösungen bis zu monströsen 1.600x1.200 Bildpunkten sind aber nur mit passender Power-Hardware spielbar. Aber nicht nur auf der grafischen Seite trumpft Rage auf. Soundstandards wie EAX, A3D und Dolby Surround sorgen für eine bombastische Klangatmosphäre – wahlweise auf zwei, vier oder fünf (mit Dolby-Surround-Decoder) angeschlossenen Boxen. Neben Maus oder Keyboard kann der Spieler vom Game-Pad bis zum Force-Feedback-Joystick sämtliche Controller einsetzen, um die Expendables zu steuern.



Wer schaut bei dem natürlichen Wellengang noch auf die Gegner? Leider kann keine bisher erhältliche Grafikkarte diesen Grafikeffekt darstellen...



Am Ende eines Levels wartet ein Hauptgegner, der oft selbst mit stärksten Spezialwaffen nur schwer zu besiegen ist.

auf eine andere Rasse gestoßen ist: die Charva. Die garstigen Aliens beginnen unverzüglich, die von den Menschen besiedelten Planeten zu überfallen und die gerade entstandenen Zivilisationen zu zerstören. Aber Gott sei Dank gibt es noch die Expendables, künstliche, humanoide Krieger, die durch genetische Experimente erschaffen wurden.

Territorialkämpfe im All

Der Spieler übernimmt das Kommando über eine Gruppe dieser Killermaschinen, die einer nach dem anderen auf die vom Feind eingenommenen Welten hinabgeschickt werden. Nachdem ein Planet von den Eindringlingen befreit wurde, geht es weiter zum nächsten. Schließlich findet das Geschehen seinen Höhepunkt auf dem Heimatplanet der Charva, auf dem die Wurzel allen Übels vernichtet werden soll. Sie finden diese Geschichte nicht sonderlich originell? Dann sollten Sie mal das eigentliche Spiel sehen! *Expendable* ist ein reinrassiger Arcade-Shooter, der stark an Klassiker wie *Gauntlet* erinnert und das Maß an schneller, komplett auf Ballern ausgerichteter Action in ungeahnte Höhen schraubt. Im Grunde beschränkt sich Ihre Aufgabe das ganze Spiel hindurch darauf, alles zu vernichten und in die Luft zu sprengen, was nicht am Boden festgewachsen ist. Als kleine Auflockerung zwischendurch gibt es von Zeit zu Zeit Laserbarrieren, die mit Hilfe von in der Gegend herumliegenden Codekarten geöffnet werden müssen. Da diese aber fast immer in unmittelbarer Nähe der Lichtschranken zu finden sind, bedarf es keiner größeren Geistesanstrengung, um innerhalb eines Levels voranzukommen. Da ist schon eher ein flotter Finger am Abzug gefragt – in *Expendable* ist buchstäblich von der ersten Minute an die Hölle los. Sie starten jeden Level mit einer relativ schwachen Standardkanone, wer-



Die Gegner agieren nicht besonders clever, greifen aber meist direkt in großen Heerscharen von mehreren Seiten gleichzeitig an.

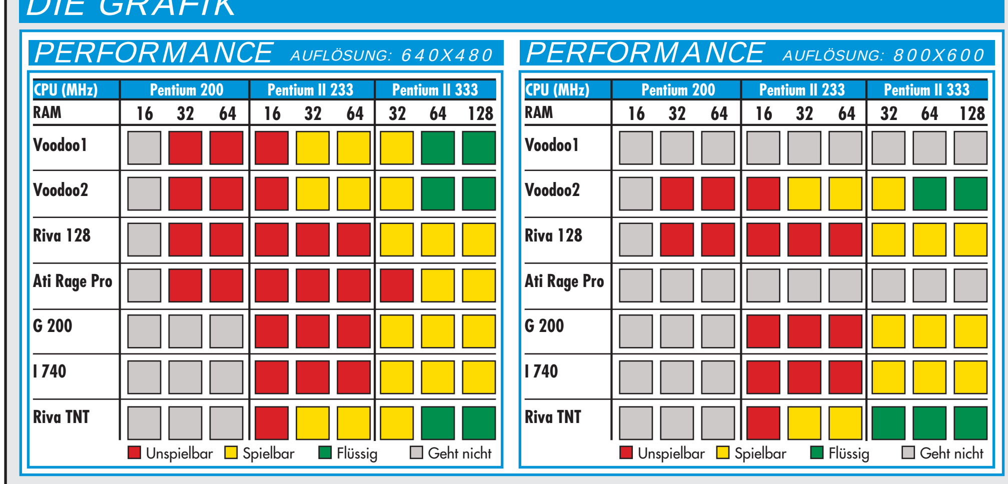
In den überall herumliegenden, grünen Kisten sind in den meisten Fällen neue Waffen, Upgrades oder Zeitboni versteckt, die bei Beschuß freigegeben werden.

Durch ein bestimmtes Power-Up wird die Expendable-Einheit mit einer Zielvorrichtung ausgerüstet, die das genaue Anvisieren einzelner Gegner erleichtert.

den aber sofort von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen. Das Terrain wird in isometrischer Perspektive dargestellt; Ihre Spielfigur läßt sich problemlos und exakt per Joystick oder Maus und Tastatur durch das Gelände manövrieren. Die außerirdischen Soldaten agieren das ganze Spiel hindurch nicht besonders clever – selbst die KI der Hauptgegner ist relativ schwach und man braucht immer nur eine kurze Zeit, bis man das Schema, nach dem die Angriffe ablaufen, durchschaut hat. Wirklich schwierig wird das Spiel durch die hohe Anzahl von Feinden, die den Helden attackieren. Situationen, in denen man es mit bis zu zehn Aliens, zusätzlichen Geschütztürmen und Luftangriffen von Raumschiffen zu tun hat, sind durchaus keine Seltenheit. Um in diesem Chaos länger als ein paar Minuten zu überleben, hat man mehrere Möglichkeiten: Zum einen begegnet man von Zeit zu Zeit Grüppchen von hilflos am Boden kauernden Gestalten. Hierbei handelt es sich um ehemalige Siedler, die von den Charva gefangengenommen wurden und die man durch Berührung befreien kann. Die Unglücklichen steigen dann als erlöste Seelen gen Himmel und man selbst wird mit einem kleinen Gesundheitsbonus belohnt. Zum anderen findet man Waffenkisten und Power-Ups (bessere Feuerkraft, Granaten, Panzerung

TESTCENTER — Expendable

DIE GRAFIK



PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
I 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Riva TNT	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar Spielbar Flüssig Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
I 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Riva TNT	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar Spielbar Flüssig Geht nicht

TUNING

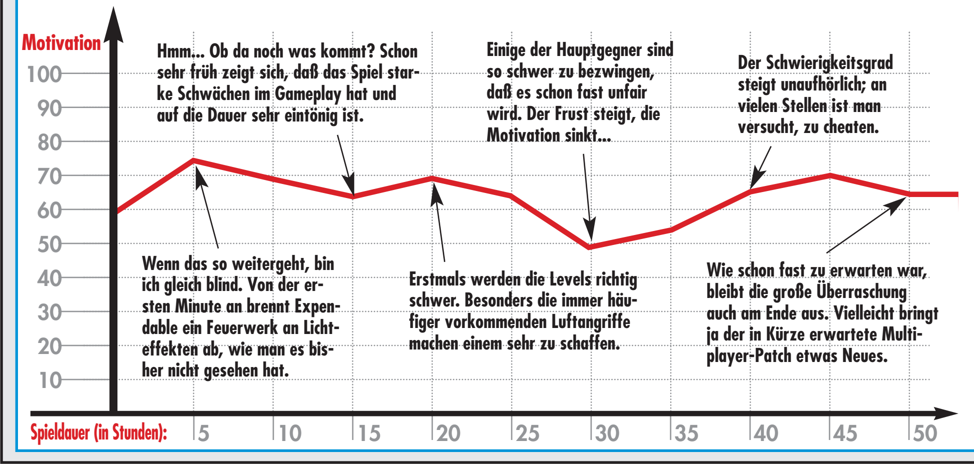
Expendable bietet zahlreiche Möglichkeiten, an der Performance-Schraube zu drehen. Falls Sie Wert auf einen flüssigen Spielablauf legen, sollten Sie die Finger vom Anti-Aliasing lassen. Sobald diese Funktion aktiviert wird, sinken die Frameraten um ca. 40%. Die beliebte Möglichkeit, die Vertikalsynchronisation abzuschalten, bringt bei *Expendable* überhaupt nichts, da so hohe Frameraten von keiner Karte erreicht werden. Eine gute Möglichkeit, um noch ein paar Frames mehr herauszuholen, bietet die Änderung der Schatten im Spiel. Hier sollte man auf detaillierte Schatten verzichten, da man dies im Getümmel meist sowieso nicht wahrnimmt. Auch eine aufwendige Soundemulation kostet einige Rechenleistung und so wieder einige Frames.

TREIBER & BUGS

Expendable lief auf jeder von uns getesteten Konfiguration problemlos. Während des Testcenters verhielt sich das Spiel bis auf eine Inkompatibilität mit Cyrix-Prozessoren völlig unauffällig. Damit Sie auch in den Genuß der Grafikpracht von *Expendable* kommen, sollten Sie die aktuelle Version von DirectX und Ihres Grafikkartentreibers installiert haben. Rages neuestes Produkt verläßt sich dabei voll auf Microsofts Spieleschnittstelle und benötigt so keine weiteren APIs wie Glide oder OpenGl. Auf Rechnern ohne Pentium II ist *Expendable* auf keinen Fall spielbar, da z. B. beim Pentium 200 MMX mit Voodoo2 die Performance teilweise auf 2 fps sank und die maximale Framerate dauerhaft unter 25 fps lag.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Expendable bezieht seinen Reiz fast ausschließlich aus der grandiosen Grafik und den Spezialeffekten. Ohne das optische Blendwerk hat man es hier mit einem simplen Arcade-Shooter zu tun, der nur kurzfristig motivieren kann.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Sehr gute Grafik und spektakuläre Lichteffekte am laufenden Band

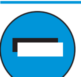

Extrem schnelles und flüssiges Gameplay mit viel, viel Action

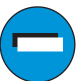

Unkomplizierte Steuerung über Joystick oder Maus/Tastatur-Kombination

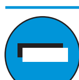

Sehr große Spielwelten mit zahlreichen versteckten Boni und Geheimräumen

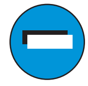

Stimmungsvoller Sound, bei entsprechender Hardware mit Dolby Surround


Zwei Spieler können gemeinsam an einem Rechner kooperativ spielen


Auf Dauer eintöniges Gameplay mit sehr wenig Abwechslung


Speichern eines Spielstandes nur nach erfolgreich bestandener Mission


Besonders bei den Endgegnern unverschämt hoher Schwierigkeitsgrad


Schwache Hintergrundstory und lieblos gemachte Zwischensequenzen

FEATURES

Anzahl der CDs: 1

Anzahl der Levels: 20

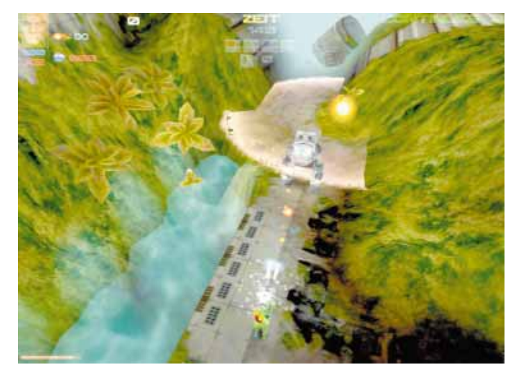
Anzahl der Waffen: 16, inklusive Granaten, Raketen und Minen

Anzahl der Gegner: Unzählbare Menge...

Anzahl der Schwierigkeitsgrade: 3

Mehrspielermodus: Wird als Patch nachgeliefert

Speichermöglichkeiten: Nur nach erfolgreich abgeschlossener Mission



Meist wirken die Umgebungen sehr düster. Ausflüge in sonnige Dschungellandschaften sind eher die Ausnahme.



Diese Raketen steuern automatisch das nächstgelegene Ziel an und haben eine überragende Explosionskraft.



Diese auf dem Boden kauernden Gestalten sind Geiseln, die von den Aliens festgehalten werden. Befreit man sie, erhält man zusätzliche Lebensenergie.

und vieles mehr) an jeder Ecke. Mit der Standardkanone, die man anfangs besitzt, wird man im Spiel nicht weit kommen – man ist also gut beraten, diese Angebote zu nutzen und sich bis an die Zähne mit Munition und Hightech-Waffen einzudecken.

STATEMENT

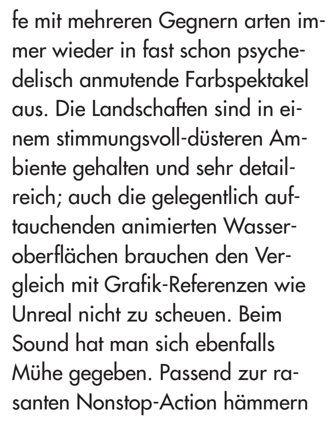
Es könnte einem fast schon peinlich sein, Gefallen an *Expendable* zu finden. Rages jüngstes Produkt ist nämlich eines jener Spiele, deren Sinn sich einem intellektuellen Geist niemals erschließen wird. Das Spielprinzip ist derart banal, daß man ständig nach einer Entschuldigung für die viele Zeit sucht, die man mit dem Programm verbringt. Die einzige Rechtfertigung ist die ungeheure Kurzweil, die *Expendable* erzeugt. Und die resultiert nicht nur aus dem grafischen Feuerwerk, sondern eben auch aus der kaum vorhandenen Spielidee. Könnte es einen besseren Grund geben, seine Zeit zu verschwenden?

Farbenrausch

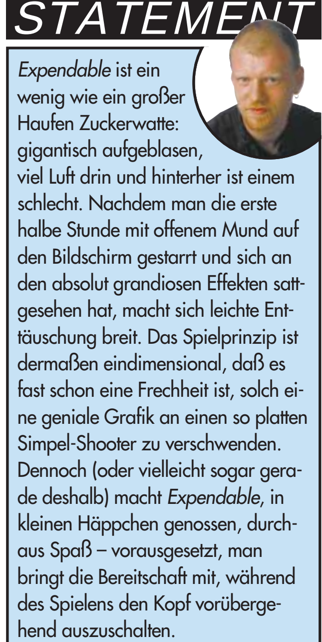
So weit, so unoriginell – vom Gameplay her ist *Expendable* ein Arcade-Shooter der simpelsten Machart, der eigentlich kaum länger als eine halbe Stunde interessieren dürfte – wäre da nicht die Grafik. Das Spiel bezieht seine Faszination aus den schier unglaublichen Licht- und Feuereffekten, die zweifellos zum Besten gehören, was bisher auf dem Monitor zu sehen war. Jede abgefeuerte Rakete oder Granate produziert eine gigantische Explosion, die stellenweise den gesamten Bildschirm ausfüllt. Größere Kämp-



Haben Sie schon einmal eine solche Explosion gesehen? Der Feuerzauber wurde durch eine Bodenmine verursacht, auf die der Held gerade versehentlich getreten ist.



fe mit mehreren Gegnern arten immer wieder in fast schon psychedelisch anmutende Farbspektakel aus. Die Landschaften sind in einem stimmungsvoll-düsteren Ambiente gehalten und sehr detailreich; auch die gelegentlich auftauchenden animierten Wasseroberflächen brauchen den Vergleich mit Grafik-Referenzen wie Unreal nicht zu scheuen. Beim Sound hat man sich ebenfalls Mühe gegeben. Passend zur rasanten Nonstop-Action hämmern

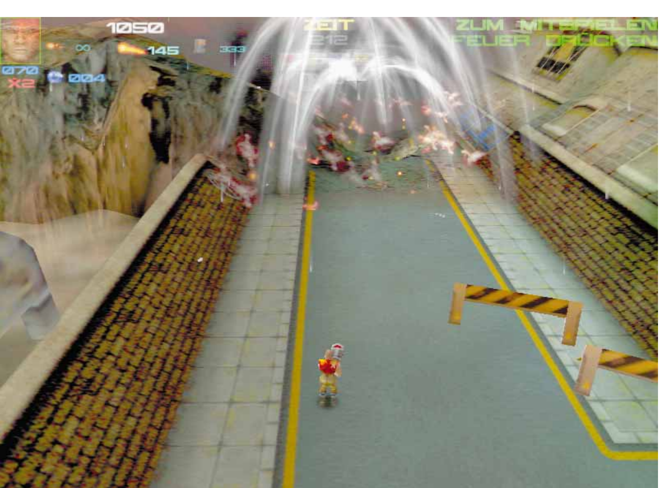


STATEMENT

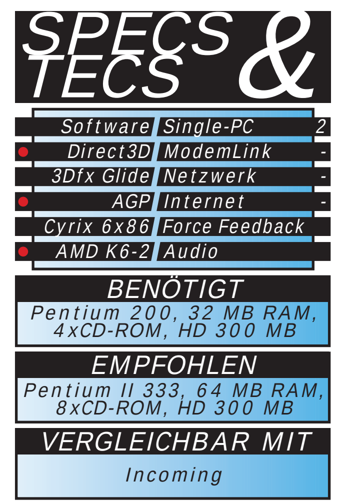
Expendable ist ein wenig wie ein großer Haufen Zuckerwatte: gigantisch aufgeblasen, viel Luft drin und hinterher ist einem schlecht. Nachdem man die erste halbe Stunde mit offenem Mund auf den Bildschirm gestarrt und sich an den absolut grandiosen Effekten sattgesehen hat, macht sich leichte Enttäuschung breit. Das Spielprinzip ist dermaßen eindimensional, daß es fast schon eine Frechheit ist, solch eine geniale Grafik an einen so platten Simpel-Shooter zu verschwenden. Dennoch (oder vielleicht sogar gerade deshalb) macht *Expendable*, in kleinen Häppchen genossen, durchaus Spaß – vorausgesetzt, man bringt die Bereitschaft mit, während des Spielens den Kopf vorübergehend auszuschalten.

harte Industrial-Tracks aus den Boxen, die zusammen mit den satten Waffeneffekten eine Atmosphäre schaffen, die teilweise an Filme wie *Terminator 2* erinnern.

Andreas Sauerland ■



Hindernisse, die den Weg versperren, können effektvoll und aus sicherer Entfernung mit dem Granatwerfer weggepustet werden.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	2
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
●	AGP	Internet	-
	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

VERGLEICHBAR MIT
Incoming

RANKING

Arcade-Action

Grafik	90%
Sound	85%
Steuerung	78%
Multiplayer	72%
Spielspaß	**68%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Rage
Preis	ca. DM 80,-



Die alten Spielstände können ohne Probleme übernommen werden. Die Gesamtkarte vergrößert sich um ca. 20%. An den Regionalkarten verändert sich nichts.



Auch in DLDS werden Sie sich gelegentlich ärgern, daß Ihre Charaktere keine Regenschirme eingepackt haben, denn nicht immer scheint die Sonne an der Schwertküste.

Baldur's Gate: Die Legende der Schwertküste

Nachschlag

Vor einigen Monaten (s. Ausgabe 2/99) stellten wir Ihnen Baldur's Gate (= BG) vor, das sich flugs zum Verkaufsschlager entwickelte. Zu Recht, denn das komplexe AD&D-Rollenspiel verzückte mit einer mitreißenden Story und detailliertem Charakter-Management. Interplay ist den Wünschen der vielen Fans nachgekommen und bietet jetzt das erste Add-On feil. Wir haben uns daher noch einmal an die Schwertküste begeben, um die bislang verborgenen Winkel zu erkunden.

Ist ein Strategiespiel sehr erfolgreich, dann wird unweigerlich ein Add-On nachgereicht, das die Hardcore-Zocker mit weiteren Missionen oder Kampagnen beglückt. Bei Rollenspielen vergrößern Zusatz-CDs meistens nur die jeweilige Fantasy-Welt oder fügen dem Spiel neue Dungeons hinzu, wie es etwa bei der *Diablo*-Erweiterung *Hellfire* der Fall war. Auch *BG: Die Legende der Schwertküste* (= *DLDS*) ist zunächst nichts weiter als ein Bestandteil des Hauptprogramms, der vermutlich kurz vor Fertigstellung des Spiels herausgenommen wurde. Wahrscheinlich hielten die Bioware-Entwickler bereits die fünf CDs von *BG* für eine mittlere Zumutung, denn das größte Ärgernis dabei war, daß man sich während des Spiels recht häufig als Diskjockey betätigen mußte.

Durlag's Tower

Dies bleibt Ihnen auch jetzt nicht erspart, denn die DLDS-CD brauchen Sie immer dann, wenn Sie eine der vier neuen Örtlichkeiten aufsuchen wollen. Diese befinden sich zum Teil in der Nachbarschaft der Großstadt Baldur's Gate, zum Teil im sogenannten Wald der Scharfen Zähne; weiter im Süden befindet sich der berüchtigte Durlag's Tower, dessen düstere Gemäuer gewiß für die eine oder andere Gänsehaut sorgen werden. Doch neben diesen neuen Örtlichkeiten haben die Entwickler noch ein paar Goodies beigelegt, um *DLDS* attraktiver zu machen. Zunächst gibt es etwa 20% mehr Zaubersprüche, die besonders in den mittleren Erfahrungslevels das Repertoire der Magier und Priester ergänzen. Dies ist auch nötig, denn es stehen weiterhin 14 neue Monster zur Verfügung, die zwar grafisch auf Modellen der bekannten Untiere basieren, im Kampf jedoch ihre Vettern aus *BG* locker ausstechen. Ein äußerst hinterhältiger Gegner ist der Schattenkrieger, der die luschigen Prügelmonster des ersten Teils im wahrsten Sinne des Wortes in den Schatten stellt. Zudem machen Sie jetzt Bekanntschaft mit Astralspinnen, bei deren Anblick sich die Mitglieder Ihrer Party gewiß die niedlichen Gliedertierchen von *BG* zurückwünschen. Weiterhin sollen laut Bioware annähernd 100 NPCs dem Hauptspiel hinzugefügt worden sein, doch kann sich keiner von ihnen einer Party anschließen. Natürlich hat sich an dem Regelwerk der Serie *Advanced Dungeons and Dragons* nichts geändert und das Charaktermenü ist ebenfalls weitgehend gleich geblieben.

Alles beim Alten

Trotz der wenigen Neuerungen vermag *DLDS* den enormen Spielspaß von *BG* noch einmal um mindestens 20 Stunden zu verlängern. Die Installationsroutine ist unkompliziert und konvertiert die alten *BG*-Spielstände derart, daß der Spieler sie wie früher nutzen



Um die neuen Abenteuer in DLDS zu bestehen und alle zusätzlichen Ortschaften aufzusuchen, werden Sie mindestens 20 bis 30 weitere Stunden Spielzeit benötigen.



An der Spielsteuerung hat sich nichts geändert. Auch das Menü blieb weitgehend unverändert. Wirkliche Neuerungen sind erst mit Baldur's Gate II zu erwarten.



Die nach oben und unten frei scrollbare Übersichtskarte können Sie jetzt jederzeit aufrufen.

Die Halblinge in Gullykin berichten von dem geheimnisvollen Durlag's Tower.

Um in Durlag's Tower zu gelangen, müssen Sie sich auf die Kirmes von Nashkel begeben.

kann; allerdings erscheinen jetzt auch die neuen Örtlichkeiten auf der Karte. Um diese aufzusuchen, müssen Sie allerdings erst mit einigen Personen reden, die Sie teils in bereits bekannten Ortschaften treffen. Wollen Sie beispielsweise eine Sichtseeing-Tour zu Durlag's Tower unternehmen, so benötigen Sie zunächst einige Informationen in Ulgoth's Beard, das sich im Norden der Schwertküste befindet. Natürlich können Sie jederzeit ein neues Spiel starten, wobei Sie dann genauso flexibel sind und Ihre Party an jeden gewünschten Ort führen können. Die Entwickler von Bioware haben einige weitere vorgerenderte Zwischensequenzen hinzugefügt, die jedoch keine wirklich neuen Aspekte der Handlung beleuchten, den Cutszenen von *BG* jedoch im Hinblick auf die Qualität in nichts nachstehen.

Harmonisch

Gleiches gilt für den Soundtrack, der nur einige Variationen des allerdings recht stimmungsvollen musikalischen Themas aufweist. Leider wurden in *DLDS* keine neuen gesprochenen Dialoge eingefügt, so daß Sie die Gespräche zwischen zwei Charakteren weiterhin zum größten Teil im Textfenster verfolgen müssen. Ebenso wurde grafisch nichts verändert, obwohl gerade der etwas leblos wirkenden Landschaft eine optische Auffrischung gut getan hätte. Die Entwickler bei Bioware beabsichtigen jedoch, für den geplanten zweiten Teil eine zeitgemäße 3D-Engine zu verwenden. Dies bedeutet allerdings, daß Sie wohl auch bei weiteren Add-Ons mit der gewohten Ansicht der Schwertküste vorlieb nehmen müssen; es steht jedoch zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest, ob überhaupt weitere Erweiterungs-CDs veröffentlicht werden. Die Mehrspieleroption wurde in *DLDS* nicht überarbeitet. Ergänzend zu unserem *BG*-Test in Ausgabe 2/99 wollen wir jedoch darauf hinweisen, daß die Rechner bei Netzwerksessions über mindestens 32 MB, besser aber über 64 MB Arbeitsspeicher verfügen sollten, damit die Kontrahenten während der Ladezeiten nicht vor dem Monitor wegdämmern.

Peter Kusenberg ■



Die Geschwindigkeit, mit der Pfeile oder Zaubersprüche durch die Luft sausen, hat sich dank einiger technischer Verbesserungen nahezu verdoppelt.

STATEMENT



Entsteht bei Ihnen auch immer so eine Leere im Gemüt, wenn ein Spiel beendet ist und wochenlange Aktionen auf dem Bildschirm ihren ruhmreichen Abschluß gefunden haben? *Baldur's Gate* hinterließ ein tiefes Loch, das von Bioware aber glücklicherweise gefüllt werden konnte. Die *Legende der Schwertküste* bietet all das, was ein herausragendes Spiel verlängern kann: weitere Örtlichkeiten, neue Charaktere sowie zusätzliche Zaubersprüche und Monster. An der Grafik hat sich leider nichts geändert, Sound und Steuerung sind ebenfalls gleich geblieben und die Neuerungen am Menü kann man allenfalls als Staubwischerei bezeichnen. Letztlich handelt es sich also eher um ein Add-In, das auf einem hohen Schwierigkeitsgrad das *Abenteuer an der Schwertküste* verlängert. Wer bereit ist, für die kurzzeitige Beseitigung der inneren Leere 40 Mark zu berappen, dem sei die sechste CD allerdings wärmstens ans Herz gelegt.



Die neuen Zaubersprüche bringen ein paar nette Effekte ins Spiel.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	–
3Dfx Glide	Netzwerk	6
AGP	Internet	6
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 320 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 570 MB

VERGLEICHBAR MIT
Fallout 2, Might & Magic VI

RANKING

Rollenspiel

Grafik	70%
Sound	84%
Steuerung	81%
Multiplayer	81%
Spielspaß	82%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 40,-



Malkari

Sternschnuppe

Rundenbasierte Strategiespiele scheinen nach einer längeren Dürrezeit doch wieder angesagt zu sein. Nach Alpha Centauri und Civ: Call to Power versuchen sich nun auch Interactive Magic an einem komplexen Weltraum-Strategical.

Einst war das Sternensystem von Malkari eine blühende Zivilisation, in der sich fünf sogenannte Gilden die Macht teilten. Nach einer großen interstellaren Katastrophe brach die Gemeinschaft auseinander – nun besteht Malkari nur noch aus einer Ansammlung unwirtlicher, öder Asteroiden. Lediglich die fünf machthabenden Gilden haben überlebt und beginnen nun, jede für sich, mit der allmählichen Neubesiedlung ihres Universums. Daß es hierbei schon bald zu Machtkämpfen und Konflikten kommt, ist klar – Ihre Aufgabe als Spieler ist es nun, einem der Verbünde beizutreten und diesen durch geschickte Aufbauarbeit, Forschung und Ressourcenmanagement zur mächtigsten Partei in Malkari zu machen. Man erreicht dies durch geschickte Siedlungspolitik auf den Hunderten von Himmelskörpern, die man zunächst auf eventuelle Vorkommen von Rohstoffen hin analysiert. Anschließend schickt man per Transportschiff einige seiner Untertanen auf den neu entdeckten Asteroiden und beginnt, diesen langsam zu bevölkern. Klingt einfacher, als es ist – der Transporter muß nämlich erst gebaut werden. Nachdem man sich durch eine Unmenge von Auswahlmenüs geklickt hat, um neben dem Grundgerüst dem Schiff auch diverse Energiemodule, Waffen und anderes Hightech-Equipment hinzuzufügen, kann die Reise losgehen.

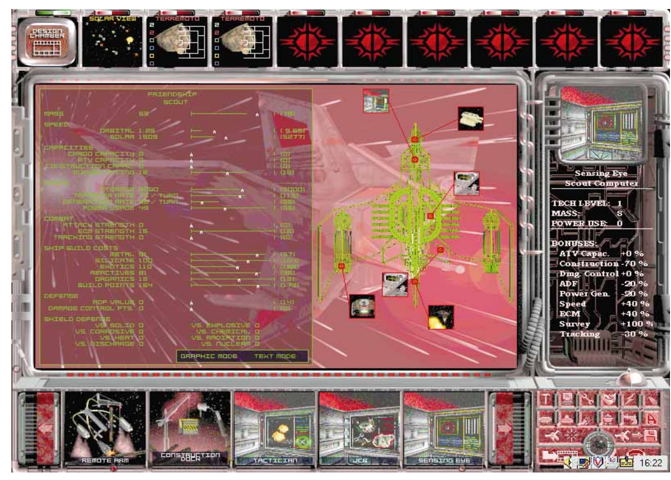
STATEMENT

Niemand bestreitet, daß es sich bei *Malkari* um ein ungeheuer komplexes und vielschichtiges Strategical handelt. Leider haben die Entwickler aber bei der Begeisterung über so viel Tiefgang die Hauptsache vergessen: den Spieler. Der wird nämlich in den meisten Fällen völlig überfordert vor den Massen von Zahlen und Werten sitzen und gar nicht wissen, was er denn jetzt damit anfangen soll. Bei so viel Verwirrung geht der Spielspaß fast zwangsläufig verloren – da nutzt auch der gigantische Mehrspielermodus mit bis zu 40 (!) Teilnehmern nichts mehr.

Eine Wissenschaft für sich

Mit dem Besiedeln der Asteroiden ist es allerdings noch lange nicht getan. Um die Mitglieder der konkurrierenden vier Gilden auszustechen, muß man nicht nur auf die wirtschaftlichen Verhältnisse in seinen Kolonien achten, sondern fortwährend neue Schiffstypen entwerfen und konstruieren, Forschung betreiben und die politischen Verhältnisse im Auge behalten. Das alles ist nicht nur unendlich kompliziert, sondern durch katastrophal unübersichtliche Benutzermenüs für den Spieler über weite Strecken auch kaum verständlich. Hinzu kommt, daß das aus drei Teilen bestehende Tutorial nicht einmal die Hälfte aller im Gameplay vorkommenden Aspekte abdeckt. Auch optisch kann *Malkari* nicht überzeugen: Den größten Teil seiner Zeit verbringt man damit, sich durch Menüs mit obskuren Zahlenwerten und undurchschaubaren Informationen zu klicken und hin und wieder darf man auf Planetenoberflächen – quasi zur Auflockerung – ein paar Einheiten hin- und herschieben.

Andreas Sauerland ■



Ein Beispiel für die übersichtliche und einfache Steuerung von Malkari. Wenn Sie wirklich vorhaben, dieses Chaos zu entwirren, wünschen wir Ihnen viel Spaß dabei.



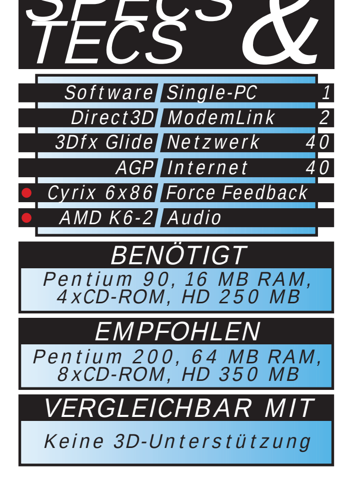
In der sogenannten Design Chamber lassen sich eigene Raumschiffe entwerfen und mit Equipment ausstatten.



Jederzeit ist ein Menü mit Statistiken über den momentanen Spielstand und den Status der anderen Gilden abrufbar.



Auch das interaktive Tutorial schafft es nicht, das Spiel durchschaubarer zu machen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	40
AGP	Internet	40
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	25%
Sound	23%
Steuerung	10%
Multiplayer	32%
Spielspaß	31%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 80,-

Hell-Copter

Schraube locker

Mit Hell-Copter versuchen sich die Macher des Strategiebestsellers Earth 2140 nun an einem Arcade-Shooter. Als Pilot treten Sie gegen Panzer, Geschütztürme und Kampfjets an. Doch trotz permanenter Action leidet der Höllenflieger etwas an Startschwierigkeiten.

In einem von drei verfügbaren Kampfhubschraubern fliegen Sie Einsätze in Zentraleuropa und am Persischen Golf. Kulissen für die 20 Missionen sind unter anderem Bergformationen, Städte und Wüstenlandschaften, die mit gegnerischen Panzern geradezu übersät sind. Inhaltlich laufen Ihre Aufträge immer auf eines heraus: Zerstören Sie alles, was sich bewegt und nicht zur eigenen Truppe gehört. Besonders harte Gegner hinterlassen nach ihrer Vernichtung gelegentlich Goodies wie zusätzliche Munition oder Reparaturkits für den eigenen ramponierten Flieger. Jede getroffene feindliche Einheit beschert einem Punkte, die nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission in besseres Equipment, Waffen oder Panzerung eingetauscht werden können. Dies ist auch dringend notwendig: Die Einsätze finden bei Tag und Nacht (mit extrem eingeschränkter Sichtweite) statt und fast immer ist von der ersten Minute an buchstäblich die Hölle los. Leichte und schwere Panzer greifen von mehreren Seiten gleichzeitig an, Geschütztürme feuern Raketen ab und Kamikazeflieger versuchen absichtlich, den Copter zu rammen und zum Absturz zu bringen.Trotz der permanenten Action auf dem Monitor leidet *Hell-Copter* wie viele andere Arcade-Shooter schon nach kurzer Zeit an einer gewissen Eintönigkeit im Gameplay. Da können die Missionen noch so phantasievoll formuliert sein – wenn sich der Spielverlauf letztlich nur auf „Gegend abfliegen und Dauerfeuer betätigen" beschränkt, verliert auch das aufregendste Luftgefecht schnell an Reiz. Leider kann auch die Grafik über dieses Manko nicht hinwegtäuschen. Trotz einiger netter Lichteffekte wie Explosionen und in der Dunkelheit herumirrende Lichtkegel sind Gebäude, Landschaft und Fahr- bzw. Flugzeuge zu simpel gestaltet, um auf Dauer wirklich an den Bildschirm zu fesseln. Während die Optik insgesamt gerade noch als mittelmäßig durchgehen kann, ist der Sound eine faustdicke Enttäuschung: Neben gelegentlichen Missionsanweisungen per Sprachausgabe gibt es nur noch karge Fluggeräusche und stellenweise unfreiwillig komische Soundeffekte. Prallt man beispielsweise an eine Felswand, ertönt ein amüsantes (aber eben nicht gerade authentisches) „Plonk!" und der Helikopter fliegt ohne erkennbare Schäden weiter durch die Gegend.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Revolutionär kann man das Spielkonzept von *Hell-Copter* wahrlich nicht nennen, aber wie bei fast allen Arcade-Shootern macht die unkomplizierte Ballerei zumindest kurzfristig Spaß. Auf Dauer ist aber das Gameplay zu unoriginell und die optische Gestaltung zu lieblos ausgefallen, um wirklich nachhaltig zu begeistern. Für ein kurzes Spielchen zwischendurch eignet sich die Hubschrauberschlacht durchaus. Wer hier aber neue Ideen oder echte Überraschungen im Spielverlauf erwartet, wird zwangsläufig enttäuscht sein.


Obwohl dies eigentlich nicht zum Auftrag gehört, lassen sich fast alle Gebäude und Brücken zerstören, was meist aber keine spielerischen Konsequenzen hat.


Hat man in den Missionen genug Punkte erspielt, kann man diese in besseres Equipment umsetzen.


Einige Aufträge beinhalten die Zerstörung kompletter Militärcamps, die oft durch Selbstschußanlagen gesichert sind.


Viele Missionen finden nachts statt. Hierdurch wird die Sicht stark eingeschränkt.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide	●	Netzwerk	4
AGP		Internet	4
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 1 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 1 MB

VERGLEICHBAR MIT
Desert Strike

RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	67%
Steuerung	73%
Multiplayer	71%
Spielspaß	68%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 70,-

Jack Nicklaus 6



Schöne Grafik, aber trotzdem nur Platz 3.

Mit *Jack Nicklaus 6 (JN6)* sucht Activision den Anschluß an die golfenden Konkurrenzprodukte *Tiger Woods* und *LS 99*. Obwohl man sich seit dem letzten Teil sichtliche Mühe mit der grafischen Umsetzung gegeben und mit Jack Nicklaus einen waschechten Star zu bieten hat, kommt der sechste Teil der Serie nicht ganz an die Mitbewerber heran. Die sechs originalgetreuen Golfkurse – zum Beispiel das Montecastillo Golf Resort in Spanien – sind sehr hübsch geraten und flimmern erstmals auch 3D-beschleunigt über die heimischen Monitore. Jeder Ihrer Schläge wird – wie in einer TV-Übertragung – prompt und kompetent von den zwei berühmten Kommentatoren Jim Nantz und Gary McCord des US Fernsehsenders CBS bewertet. Da man auf diese Ikonen des Golfsports auch in der deutschen Fassung nicht verzichten wollte, erklingen die Kommentare jedoch nur auf englisch. Leider hat man noch nicht einmal Untertitel für die Kommentare eingebaut. Echte Pluspunkte kann *JN6* durch den mitgelieferten Kurseditor sammeln. Mit relativ wenig Aufwand lassen sich neue Kurse erstellen. Trotz schöner Grafik, Editor und einem Star im Gepäck hat das Spiel doch einen großen Nachteil: In der uns vorliegenden Testversion ist die Steuerung einfach viel zu ungenau. Es ist einfach äußerst frustrierend, wenn man den gerade hart erkämpften Vorsprung auf seinen größten Konkurrenten im Kampf um die Meisterschaft aufgrund der unpräzisen Steuerung beim Einlochen wieder verliert. Alles in allem kein schlechtes Spiel, aber nur Platz 3 der Golfspiele. **(fw)** ■

RANKING

Spielspaß 74%

INFO

Activision, Sportspiel,
Preis: ca. DM 90,-

Laura



Laura wird wie Lara gesteuert.

Seit nunmehr 25 Jahren sind die immer freundlich lächelnden Playmobilmännchen stets zur Stelle, wenn es darum geht, gelangweilten Kindern an verregneten Sonntagnachmittagen die Zeit zu vertreiben. Nach dem Bestehen unzähliger Abenteuer auf den Teppichböden elterlicher Wohnzimmerböden ziehen die sympathischen Plastikfigürchen jetzt los, um die Heimcomputer zu erobern. Den Anfang macht Laura im gleichnamigen Adventure, das Nachwuchszockern die Welt der PC-Spiele so zuckersüß wie möglich macht. Die Hauptfigur ist ein Mädchen, das mit seinem Tornister auf dem Rücken so fidel durch die Straßen ihrer Heimatstadt hüpft wie Fast-Namensschwester Croft durch die Londoner Kanalisation. Allerdings trägt sie keine Uzis am Gürtel, sondern Blumen, Windeln und Milchflaschen in ihrem Ranzen. Die Story ist simpel: Ein sprechender Diamant hat der Playmobil-Dame anvertraut, daß er nur dann wieder leuchten kann, wenn Laura allen Personen in ihrer Umgebung etwas Gutes tut. Laura darf beispielsweise das Teleskop des Vaters suchen, das der kleine Bruder verbummelt hat. Dabei kann sie mit den Leuten des Städtchens kurze Dialoge führen und verschiedene Objekte einsacken. Die Steuerung ist kindgerecht und Ubi Soft hat sogar eine Tastaturhilfe in bunten Farben beigelegt. Während Soundtrack und Sprachausgabe einfach nur nett sind, ist die Grafik superklasse: *Laura und das Geheimnis des Diamanten* präsentiert sich als waschechtes 3D-Spiel, das jetzt auch Kiddies Spielfreuden unter Glide beschert. **(pk)** ■

RANKING

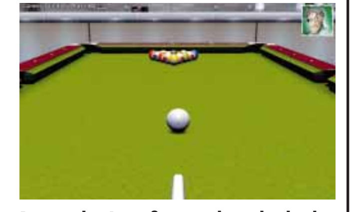


Spielspaß 79%

INFO

Ubi Soft, Adventure,
Preis: ca. DM 70,-

Power Pool



Bereits der Anstoß ist spielentscheidend.

Für die Freunde rauchiger Billard-Kneipen gibt es endlich mal wieder neuen Stoff. *Power Pool* von Data Becker erspart Ihnen den Weg in den nächsten Billardschuppen und läßt Sie mit dem Queue gemütlich von Ihrem PC aus agieren. Zur Auswahl stehen Ihnen vier Varianten der Sportart: 8er Ball, 14/1 Endlos, One Pocket und 9er Ball. Gespielt wird nach den offiziellen Billardregeln, die jedoch bei dem Kneipenfavoriten 8er Ball – gemäß alter Spielhallentradition – vor dem Spiel mit dem Gegner abgesprochen werden können. So bleibt es unter anderem Ihrer Entscheidung überlassen, ob die Acht am Ende frei zu versenken ist oder nach vorheriger Ansage in einer bestimmten Tasche zu verschwinden hat. Um das sterile Umfeld bekannter Billardsimulationen etwas aufzulockern, können Sie sich bei *Power Pool* unterschiedliche Orte für die einzelnen Partien aussuchen. Sicherlich eine ganz nette Idee, die jedoch bei nur sechs verschiedenen Zimmern bereits nach kurzer Zeit kaum mehr Beachtung findet. An der Ballphysik und dem Handling läßt sich kaum etwas bemängeln, da sämtliche Variationen von Stößen ohne große Probleme ausgeführt werden können. Bei der Auswahl der Computergegner hätte man jedoch eine etwas feinere Abstufung finden können, da sich für den geübteren Spieler wirklich nur die beiden höchsten Schwierigkeitsstufen eignen. Vorher agiert der Computergegner so, als hätte er den Queue das erste Mal in der Hand. Wer möchte schon gegen jemanden spielen, der nicht weiß, ob er die Vollen oder die Halben zu spielen hat? **(jm)** ■

RANKING

Spielspaß 72%

INFO

Data Becker, Sportspiel,
Preis: DM 49,95

Lands of Lore 3

Kurzes Vergnügen

Westwoods hochangesehene Rollenspielserie hat Nachwuchs bekommen. Auch der dritte Teil bietet wieder zahlreiche Rätsel, eine dichte Hintergrundgeschichte und eine genial einfache Bedienung. Doch es ist nicht alles Gold, was in den Regalen glänzt...

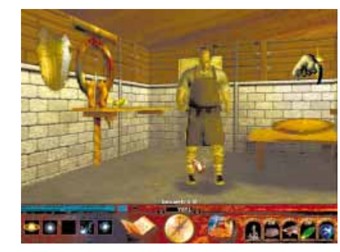
Unverhofft kommt oft: Der 15-jährige Copper LeGre, halb Mensch, halb Drache, sitzt gerade mit seiner Familie am Lagerfeuer, als sich ein Dimensionsportal öffnet und einige Rißhunde herausspringen. Die sehr hungrig wirkende Meute tötet Coppers Begleiter, läßt ihn selbst aber weitgehend unbehelligt – nur stehlen sie seine Seele. Verständlicherweise will Copper sie wiederhaben, also befragt er das mächtige Drachen-Orakel (das aus dem Vorgänger bekannte Drarakel), das seit Urzeiten in einer Höhle haust. Dort muß er allerdings feststellen, daß seit geraumer Zeit ein Betrüger den Job des Orakels übernommen hat, nur durch Zufall trifft er auf das wirkliche Drarakel. Von ihm erfährt Copper, daß sich sechs Dimensionsportale geöffnet haben, durch die nun die seltsamsten Kreaturen in das bis dato friedliche Land eindringen. Erst wenn alle Portale versiegelt wurden, kann Copper seine Seele zurückbekommen.

In Gang kommen

Diese Informationen sind alles, was die Hauptfigur Copper zu Beginn des Spieles besitzt. Kein Geld, keine Waffe und keine Ahnung, was eigentlich zu tun ist. In Gladstone, der kleinen Welt, in der *Lands of Lore* spielt, sind die ersten zwei Probleme leicht zu lösen. In jedem Astloch, in jedem Brunnen und an zahlreichen abseits gelegenen Orten finden sich Bargeld oder wenigstens einige Kräuter und rostige Küchenmesser, die sich in den Läden Gladstones verkaufen lassen. Mit dem Geld sollte man sich schleunigst eine Waffe und möglichst auch eine Rüstung kaufen, um in den Wäldern von Gladstone überleben zu können. Aber aggressive Wildschweine sind nicht die einzigen Gegner, denen man auf der Reise durch die sechs Portalwelten begegnet. Zusätzliche Fähigkeiten sind daher vonnöten, die man sich nur in einer der Gilden aneignen kann. Für den symbolischen Preis von einem Goldstück und der Erledigung einer leichten Aufgabe sind die Magier, Kleriker, Kämpfer und Diebe bereit, den Spieler in ihren Reihen aufzunehmen und an den Möglichkeiten der Gilde teilhaben zu lassen.

Balanceprobleme

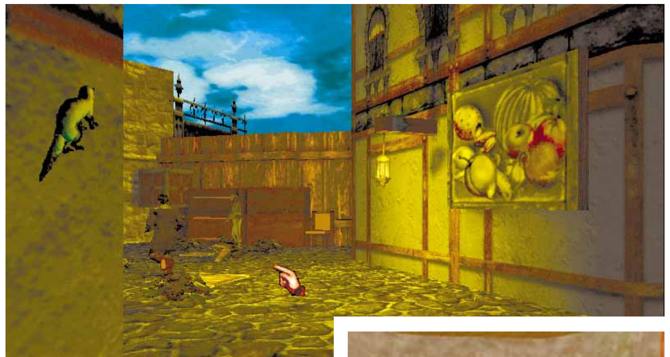
Da die Portalwelten in fast beliebiger Reihenfolge angegangen werden können, unterscheidet sich ihr Schwierigkeitsgrad nur geringfügig. Bereits für die erste Aufgabe muß die Spielfigur also zu einem guten Kämpfer ausgebildet sein, die entsprechenden Fähigkeiten erwirbt man sich bei den Gilden. Erst wenn man gute Nah- und Distanzwaffen aufgetrieben und die entsprechenden Talente erworben hat, sollte man sich an das erste Portal wagen. Die Welten, die sich hinter den Portalen verbergen, sind äußerst unterschiedlich aufgebaut. Die Unterwelt beispielsweise ist ein Geisterhaus, in dem in bester Adventu-



In den Läden können gefundene Gegenstände veräußert und neue erworben werden.



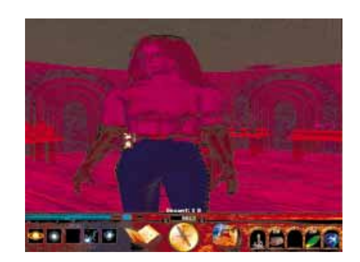
Je mehr Portale versiegelt wurden, desto mehr Kreaturen aus den Portalwelten tummeln sich in Gladstone.



In den Städten warten Warenlager und Bewohner darauf, ausgeplündert zu werden. Nur bei den Klerikern leidet der Ruf.



Einer der Logikfehler: Der verstorbene Begleiter liegt noch immer auf dem Altar, obwohl er längst wiederbelebt wurde.



Einige Charaktere geben dem Spieler Tips für den weiteren Weg oder einen Auftrag, dessen Erfüllung bestens belohnt wird.

re-Manier jedem Spuk ein Ende bereitet werden soll. Zuerst einmal werden (wie auch in allen anderen Welten) die zahlreichen Gegner bekämpft. Anschließend besorgt man dem seit Jahrhunderten betrunkenen Klavierspieler Wasser und Noten, woraufhin zwei Tanzpaare einen Geheimgang freigeben. An dessen Ende wartet ein kräftiger Endgegner, dem mit Waffengewalt oder Magie das ewige Spuken ausgeredet werden muß. Daraufhin findet man eines von sechs Bruchstücken und wird zurück nach Gladstone teleportiert. Andere Portalwelten erinnern eher an ein Jump&Run oder an ein 3D-Actionspiel. Durch das Finden von Geheimgängen oder das Lösen von zusätzlichen Rätseln können in jedem Spielabschnitt wertvolle Gegenstände gefunden werden, die dank ihrer magischen Eigenschaften das weitere Spiel stark vereinfachen – teilweise so sehr, daß nur die Gegner in den ersten zwei Portalwelten eine Herausforderung darstellen und der Rest mit wenigen Angriffen niedergemetzelt werden kann.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Might & Magic 6	88%
Battlespire	77%
Lands of Lore 3	73%
Daggerfall [1]	70%
Quest for Glory 5	69%

An *Quest for Glory 5* spielt man zwar wesentlich länger, Westwoods Rollenspiel bietet aber mehr Abwechslung und Spannung. *Daggerfall* ist noch immer das Rollenspiel mit der größten Spieltiefe und Spieldauer, allerdings ist es fehlerhaft und längst veraltet. *Battlespire* hat eine sehr ähnliche Hintergrundgeschichte wie *Lands of Lore 3* und kann sich dank des ausgefeilteren Rollenspielsystems, der längeren Spieldauer und des vorbildlichen Multiplayermodus knapp vor *LoL 3* behaupten. Spitzenreiter bleibt das Epos *M&M 6*, das das derzeit technisch Machbare im Rollenspielbereich darstellt.

*[1] Abgewertet, Test in Ausgabe 12/96

Lauter Bequemlichkeit

Lands of Lore 3 ist ein typisches Westwood-Produkt. Ohne sich lange mit der Oberfläche aufhalten zu müssen, gelangt man direkt in das Spiel und kann mittels der intuitiven Bedienung sofort in das Geschehen eingreifen. Die Bewegung erfolgt mit den Cursortasten, die Maus dient zur Manipulation der zahlreichen 3D-Objekte. Ein großzügiges Inventar und ein Zauberbuch erlauben schnellen Zugriff auf die bis dato gefundenen oder erworbenen Gegenstände, per Hotkey können die wichtigsten Objekte wie beispielsweise Heilzauber oder Manatränke aktiviert werden. Ein vom Programm geführtes Journal informiert über die aktuellen Aufgaben und die automatische Landkarte zeichnet selbständig die Grundrisse aller bisher besuchten Orte auf. Auch an anderer Stelle gibt sich das Programm alle Mühe, den Spieler nicht unnötig vom Spielen abzuhalten. Das Attributsystem bleibt größtenteils verborgen, die

DIE GILDEN

In Gladstone gibt es vier Gilden, die den Spieler nach der bestandenen Aufnahmeprüfung mit speziellen Talenten und Dienstleistungen versorgen. Je höher der Rang innerhalb der Gilde ist, desto effizienter können die Talente eingesetzt werden und desto weniger kosten die Dienstleistungen. Im Lauf der Zeit sammelt die Spielfigur Erfahrungspunkte, die auf die Gildenzugehörigkeiten verteilt werden und es auf diese Weise ermöglichen, innerhalb einer Gilde aufzusteigen. Ist man Mitglied aller Gilden, steigt man allerdings viermal langsamer auf, als wenn man Mitglied nur einer Gilde wäre. Jede Gilde bietet zudem einen magischen Begleiter an. Auch wenn man Mitglied mehrerer Gilden ist, muß man sich für einen einzigen Begleiter entscheiden.

DER EISERNE RING



Die Kriegergilde bietet die besten Waffen und die entsprechende Ausbildung an.

Die Kriegergilde bietet die besten Waffen des Landes zum Kauf an. Zusammen mit den speziellen Kampftalenten und dem kostenpflichtigen Training kann man sich als Mitglied schon relativ früh zu einem nahezu unbesiegbaren Kämpfer entwickeln. Der Begleiter ist eine fliegende Rüstung, die einerseits sehr gut kämpft und andererseits unentwegt nach Nahrung sucht.

DIE TALAMARI



Nur in der Magiergilde gibt es die kostspieligen Angriffszauber.

Die Magiergilde ist die beste Bezugsquelle für Zaubersprüche. Als Magier läßt sich Zauberei zudem effizienter einsetzen, so daß man auch als Talamari gute Chancen im Spiel hat. Um ohne konventionelle Waffen auszukommen, muß man allerdings viel Geld investieren. Die Begleiterin ist eine kleine Gargoyledame. Sie versorgt den Spieler mit Mana sowie Schutzzaubern und sammelt Kräuter.

DER ORDEN DER FALKEN



Die Klerikergilde ist ausgeglichen und für nichts wirklich zu gebrauchen.

Die friedliebende Klerikergilde hat sich auf Schutz- und Heilzauber spezialisiert. Übertriebene Gewalt führt zum Ausschluß aus der Gilde. Die wichtigste Funktion der Gilde besteht daher lediglich darin, der Spielfigur für einen bestimmte Zeitraum (und gegen Geld) mehr Kraft und Mana zu verleihen. Die Begleiterin ist umso wertvoller: Die Glitzerfee heilt den Spieler und dient zudem als fliegende Lampe. Leider sammelt sie wirklich ALLES auf, was sie sieht.

DER BACCHANAL



Ohne das Talent des Schloßknackens bleiben Bereiche Gladstones verschlossen.

Die Diebesgilde gibt dem Spieler zwei wertvolle Talente: den Angriff von hinten und den Todesstoß. Damit hat man große Chancen, auch mit herkömmlichen Waffen gefährliche Kämpfe überstehen zu können. Wirklich notwendig ist die Mitgliedschaft nur wegen des Talents des Schloßknackens. Der Begleiter ist ein sogenannter Schatten. Dieses fliegende Frettchen entgiftet den Spieler und ist nicht davon abzuhalten, ständig wertlose Messer einzusammeln.

TESTCENTER — Lands of Lore 3

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II /300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200 *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740 *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Farbfehler
*3 AGP-version, erst ab Pentium II

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II /300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
G 200 *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740 *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software *4	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Farbfehler
*3 AGP-Version, erst ab Pentium II
*4 Auflösung wird nicht unterstützt

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Im Softwaremodus wirken die Spielobjekte nicht mehr wie Fremdkörper.


640x480 Bildpunkte

Nicht möglich
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

DIRECT3D

Für die schönen Lichteffekte ist Direct3D oder Glide mit entsprechender 3D-Karte notwendig.

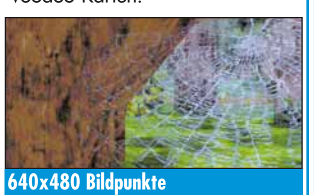

640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

Ein deutlicher Geschwindigkeitszuwachs belohnt den Einsatz der Voodoo-Karten.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

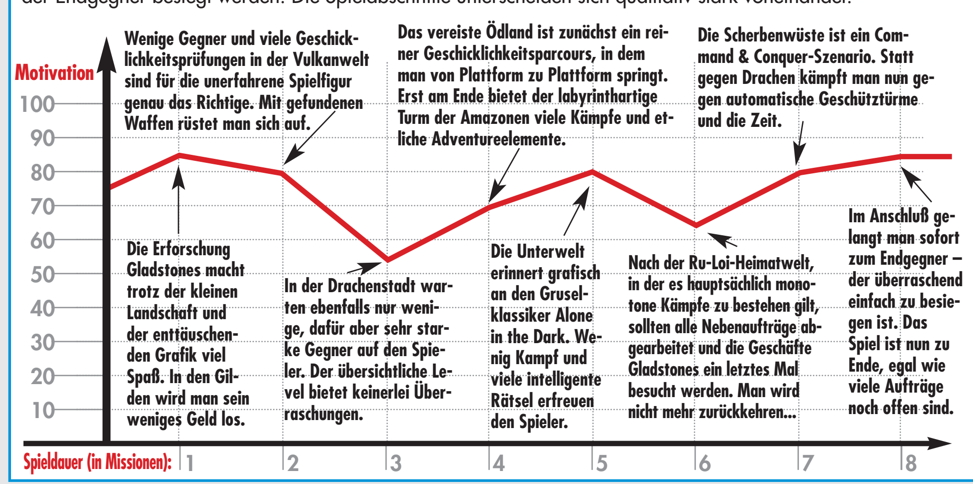
Leider gibt es einige Bugs in Westwoods neuestem Teil der *Lands of Lore*-Reihe. So kommt es bei Grafikkarten mit Riva128-Chip zu Fehlfarben. Der Abbruch des allzu häufigen CD-Austauschens führt zum Absturz des Programms. Außerdem können CD-Wechsler zwar als CD-ROM genutzt werden, jedoch nicht als Wechsler. Spielstände lassen sich nicht immer überschreiben, so daß die Festplatte immer voller wird. Ebenfalls unverständlich ist, warum Westwood keine Quickloadfunktion eingebaut hat, die eine praktische Ergänzung zum vorhandenen Quicksave darstellen würde. Zusätzlich sind Lautstärkeschwankungen zu vernehmen.

TUNING

Auch wenn Sie ein Freund von Vollinstallationen sein sollten, kann man bei *Lands of Lore 3* nicht dazu raten. Sie investieren 1,5 GByte und dürfen dennoch ständig die vier CDs wechseln. Sie sollten besser in ein schnelles CD-ROM investieren, da *Lands of Lore 3* ausgiebig von CD-ROM nachlädt. Tuning läßt sich sehr gut über die Grafikeinstellungen des Spiels betreiben. Ein Verringern der Auflösung und die Verwendung der kleineren Texturen trägt einiges zu einem flüssigen Spielablauf bei. Der Speicherausbau Ihres PCs ist für das Spiel relativ unbedeutend, da es seine Daten offensichtlich stets auf Festplatte auslagert.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Lands of Lore 3 ist in sieben Abschnitte unterteilt: Nachdem die sechs Portalwelten versiegelt wurden, muß noch der Endgegner besiegt werden. Die Spielabschnitte unterscheiden sich qualitativ stark voneinander.

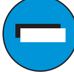


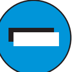
PRO & CONTRA

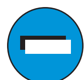
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

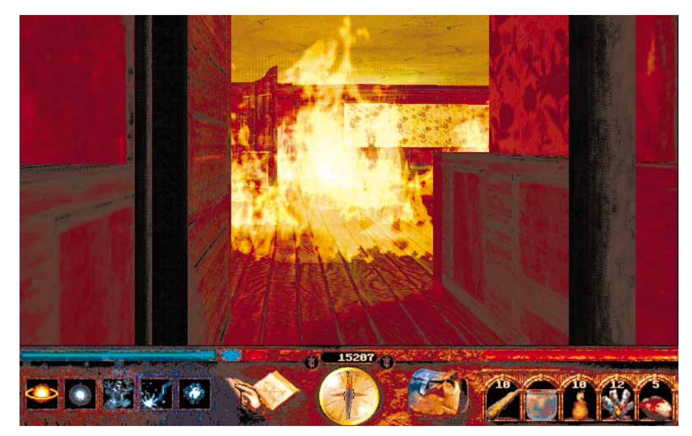

Die dichte Handlung ist für ein Rollenspiel vorbildlich


Grafisch und inhaltlich unterschiedliche Spielabschnitte


Nur sehr wenige Nebenaufträge, Rätsel und Geheimnisse


Die Spieldauer ist mit zirka drei Tagen viel zu gering


Nach Erledigung der Aufträge ist ein Weiterspielen unmöglich



Das Spukhaus der Unterwelt gerät in Brand. Nur mit einem guten Schild und rascher Kombinationsgabe entkommt man dieser Flammenhölle.

Landkarten werden von einer teils automatischen Beschriftung ergänzt und außerdem ist es nicht unbedingt notwendig, jeden einzelnen Quadratzentimeter von Gladstone nach verborgenen Schaltern oder Schätzen abzusuchen. Die Technik des Programms ist hingegen alles andere als zufriedenstellend. Gladstone mit seinen Portalwelten ist in über zehn Gebiete aufgeteilt, deren Daten vor dem Betreten von den CDs nachgeladen werden. Wegen einer ungünstigen Verteilung der Daten auf die fünf CD-ROMs ist man ständig mit dem Wechseln der Medien beschäftigt, das Laden der Informationen benötigt natürlich ebenfalls Zeit. Abbrechen läßt sich diese Eigenart nicht – auch wenn eine entsprechende Schaltfläche dies verspricht. Extreme Lautstärkeschwankungen von Musik, Klangeffekten und Sprache nötigen dazu, die eigentlich hörenswerte Hintergrundmusik abzuschalten und den Lautstärkeregler stets im Blick zu behalten. Darüber hinaus ist die 3D-Engine nur auf modernsten Rechnern ausreichend schnell, im Kampf gegen mehrere Gegner geht aber selbst ein Pentium III in die Knie. Die Qualität der Grafik ist dabei nicht eben zeitgemäß: Die Landschaften bestehen aus sehr eckigen Objekten (der Waldrand ist eine völlig flache, grünlich gestrichene Mauer) mit groben Texturen, die Spielfiguren hingegen aus noch gröberen Bitmaps, die wie Fremdkörper wirken.

Harald Wagner ■



Wie dieser Endgegner bestehen alle beweglichen Objekte aus Bitmaps, die nicht mit der Umgebung harmonieren.



Einige Nahrungsmittel wirken sich auf die Verfassung des Spielers aus. Hier ist ihm ein „Rückspiegel" (oben links) gewachsen.

DIE OBERFLÄCHE

Die Oberfläche des Programms ist sehr übersichtlich gestaltet und gestattet einen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Funktionen. Hinter erfreulich großen Schaltflächen verbergen sich das Inventar, das Zauberbuch und die Aufzeichnungen. Das Inventar hat eine limitierte Größe und sollte regelmäßig in einem Geschäft entleert werden. Hier bewaffnet man sich auch und legt sich diejenigen Amulette an, welche die in der jeweiligen Situation hoffentlich wichtigsten Eigenschaften auf magische Weise verbessern. Gekaufte oder gefundene Zaubersprüche landen im Zauberbuch. Nur Sprüche, die sich in der Leiste für den Schnellzugriff befinden, können auch angewendet werden. Das Buch dient daher vor allem dem Sortieren. Die Aufzeichnungen sind die wichtigste Informationsquelle: Auf gut geordneten Texttafeln werden automatisch alle Aufträge, alle wichtigen Ereignisse und Gespräche sowie alle Landschaften verzeichnet.



1 Spielbildschirm
2 Begleiter
3 Kontrollfelder für den Begleiter
4 Stärke im Faustkampf
5 Stärke des Schildes
6 Stärke der Fernwaffe
7 Stärke der Nahkampfwaffe
8 Angelegte Waffen und Rüstung
9 Angelegte Amulette
10 Hunger
11 Inventar
12 Manavorrat
13 Bargeld
14 Kraft
15 Zaubersprüche im Schnellzugriff
16 Aufzeichnungen öffnen
17 Kompaß
18 Inventar schließen
19 Inventar im Schnellzugriff

STATEMENT

Verglichen mit der herausragenden Qualität der *Götterdämmerung* ist *Lands of Lore 3* ein Rückschritt. An der damals schon altbackenen Grafik wurde offensichtlich kaum etwas verändert, was in Zeiten von *King's Quest 8* wirklich nicht mehr zeitgemäß erscheint. Auch die Tatsache, daß sich die Handlung ab Kapitel 5 völlig geradlinig weiterentwickelt und dem Spieler kaum noch Zeit zum Erforschen auf eigene Faust läßt, ist nicht gerade ein Pluspunkt. Auf der Haben-Seite kann *LoL 3* dagegen ein übersichtliches Attribut-System und eine grandiose Storyline verbuchen, die einige Schnitzer in der Präsentation wieder ausgleicht. Für einen Sprung in die oberste Liga reicht es diesmal jedoch nicht.

STATEMENT

Mit dem dritten Teil von *Lands of Lore* hat sich Westwood vollends von den Rollenspielwurzeln verabschiedet. Letztendlich ist das Programm ein Action-Adventure mit einer sehr dichten Handlung und einigen Rollenspielelementen, das innerhalb weniger Tage durchgespielt ist. Zieht man davon noch das ständige Wechseln der CDs ab, bleiben nur noch einige Stunden Netto-Spielzeit übrig – nicht nur für ein Rollenspiel viel zu wenig. Die kaum vorhandenen Waffen-, Talent- und Auftragssysteme sind dabei ebensowenig zeitgemäß wie die Grafik, zahlreiche Bugs nagen zusätzlich am Spielspaß. Dennoch ist *Lands of Lore 3* ein unterhaltsames und durchaus empfehlenswertes Spiel – allerdings nur für Einsteiger in das Rollenspielgenre.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 450 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 32xCD-ROM, HD 1540 MB

VERGLEICHBAR MIT
Might & Magic 6, Battlespire

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	64%
Sound	70%
Steuerung	85%
Multiplayer	– %
Spielspaß	73%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Westwood/EA
Preis	ca. DM 90,-

Star Wars

Macht-besessen

„Technisch veraltet“, schimpfen die einen. „Geniale Atmosphäre“, schwärmen die anderen. Die LucasArts-Spiele rund um die Krieg-der-Sterne-Trilogie spalten die Bevölkerung. Jetzt haben unsere Leser ein Machtwort gesprochen: Reicht es wirklich aus, die magischen Worte „Star Wars“ auf eine Spielepackung zu schreiben, um Höchstwertungen zu kassieren? Wie gut ist das Image von LucasArts? Und was wird von den Episode-1-Spielen erwartet? Nur drei von vielen spannenden Fragen, die Ihnen PC Games anhand von Diagrammen und Fakten beantwortet.

Wie viele Leute gibt's eigentlich, die die *Star Wars* Trilogie nicht zu ihren Lieblingsfilmen rechnen? Laut Umfrage sind es genau 9%. Dementsprechend groß ist die Erwartungshaltung gegenüber der „Vor-Fortsetzung" der *Krieg der Sterne*-Saga, der *Episode 1*. Regisseur George Lucas hatte ein Einsehen mit den darbenden Europäern und verlegte den ursprünglichen Septembertermin nach vorne: In Deutschland bricht die *Dunkle Bedrohung* (so der deutsche Titel) demnach schon ab 19. August ´99 über die Leinwände herein, in Österreich und in der Schweiz einen Tag später. In den USA läuft der Streifen bereits Mitte Mai und beendet damit endgültig die monatelangen Heimlichtuereien und Spekulationen. Falls Sie Ihren Urlaub extra so gelegt hatten, daß Sie pünktlich zur Premiere von *The Phantom Menace* in den Vereinigten Staaten weilen, dann sollten Sie wissen: Sie werden nicht allein sein. Weil Lucasfilm und Filmverleih 20th Century Fox explizit keinen Kartenvorverkauf zugelassen haben (auch deshalb, um horrende Schwarzmarktpreise zu verhindern), bildeten sich schon Wochen vorher mittelgroße Zeltlager vor den Lichtspielhäusern. Und damit es auch ja die längsten Schlangen bleiben, die die Welt jemals gesehen hat, startet der Film absichtlich in deutlich weniger Kinos als Blockbuster wie etwa *Godzilla* oder *Independence Day*. Für 93% unserer Umfrageteilnehmer steht schon jetzt fest: Dieses Jahrhundertereignis muß man gesehen haben: ein Epos, das zumindest im Bereich der Special Effects neue Maßstäbe setzen wird und in dieser Kategorie als sicherer Oscar-Anwärter gilt. Doch ob sich allein mit 80er-Jahre-Kult, meisterhaft zelebrierter Geheimhaltung und zeltenden Fans die James-Cameron-Tragödie *Titanic* an den Kinokassen versenken läßt, bleibt abzuwarten. Sollten dem Film Academy-Award-Ehren von *Titanic*-Ausmaßen versagt bleiben, so sind zumindest die Fans schon jetzt völlig aus dem Häuschen – 83% bezeichnen allein die Ausschnitte in den Trailern als „genial".

ROLLENSPIELE

Welches Genre spielt derzeit neben Aufbaustrategie eine Rolle? Richtig, das der Rollenspiele. Von der schier unglaublichen Resonanz auf *Baldur's Gate* wurde selbst Hersteller Interplay dermaßen überrascht, daß es sowohl in den USA als auch in Deutschland zu Lieferengpässen kam. Auch *Might & Magic 6*, *Silver* und *Fallout* erwiesen sich als Superhits. Angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung von Megahits wie *Diablo 2* und rufen wir die PC-Games-Leser zu einer großen Umfrage auf, deren Ergebnisse wir Ihnen in der kommenden Ausgabe präsentieren. Auf der Cover-CD-ROM haben wir für Sie einen Fragebogen im Word-Format vorbereitet, in dem Sie alle weiteren Informationen finden.

Das Lucas-Evangelium

Auch die Spieleabteilung des Lucas-Imperiums (zu dem auch die Soundtüftler von THX und die *Jurassic Park*-Zauberer von der Spezialeffektfirma Industrial Light & Magic gehören) rüstet sich für das große Ereignis und hat derzeit mindestens zwei Spiele zum Film in Vorbereitung – ein Action-Adventure und ein Rennspiel (siehe Titelstory in PC Games 5/99). Verzögert hat sich indes die Fertigstellung des Pseudo-3D-Echtzeitstrategiespiels *Force Commander*, das

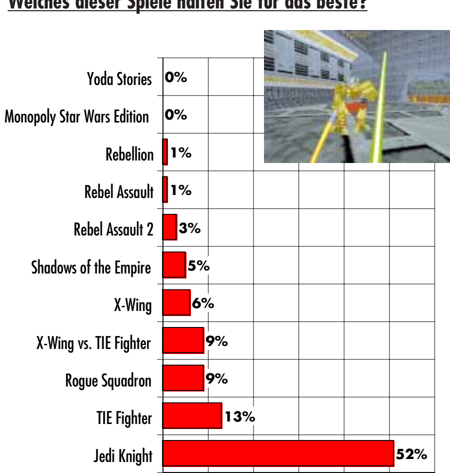
Welche Star Wars-Spiele besitzen Sie?





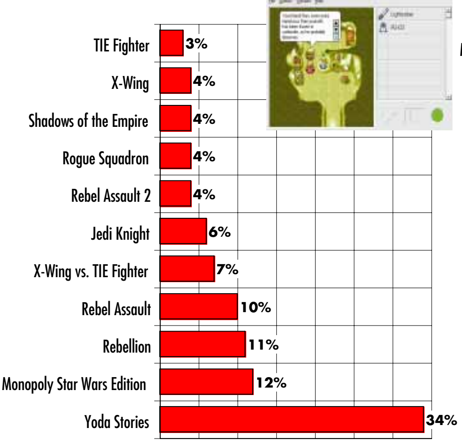


Welches dieser Spiele halten Sie für das beste?



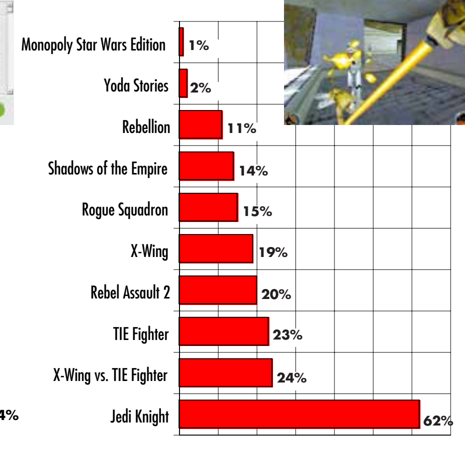
Umfragesieger Jedi Knight: Der 3D-Shooter gewinnt mit großem Abstand vor TIE Fighter.

Welches dieser Spiele halten Sie für das schlechteste?



Er sehr traurig sein über das Resultat: Jeder Dritte hält die Yoda Stories für Schrott.

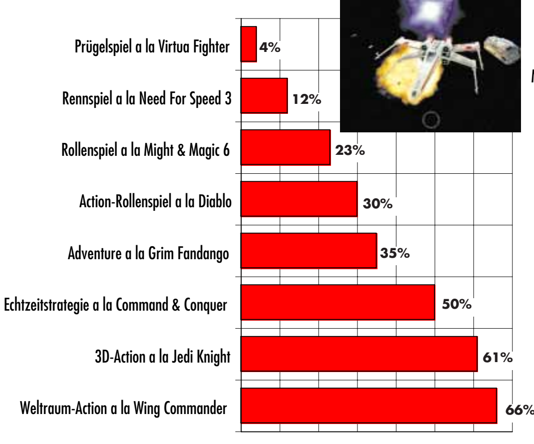
Zu welchem Spiel wünschen Sie sich einen Nachfolger?



Wenn's vom Guten mehr sein darf: Die meisten wünschen sich einen Jedi Knight-Nachfolger.

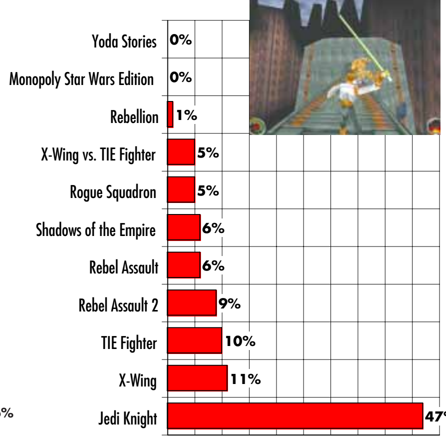


Für welche Genre würden Sie sich Spiele rund um Krieg der Sterne wünschen?



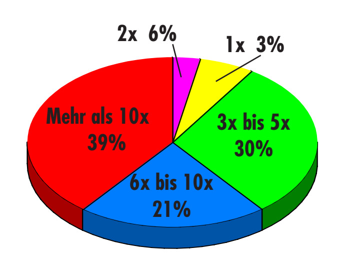
Kaum ein anderes Genre bietet sich so sehr für Star Wars-Spiele an wie das der Weltraum-Action.

Welches Krieg der Sterne-Spiel fängt Ihrer Meinung nach die Atmosphäre der Saga am besten ein?

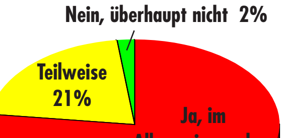


Neben Jedi Knight wird auch dem Klassiker X-Wing das beste Star Wars-Flair nachgesagt.

Wie oft haben Sie Ihre Lieblings-Star Wars-Folge schätzungsweise angeschaut?



Finden Sie, daß LucasArts das Thema Star Wars angemessen in den Spielen umsetzt?





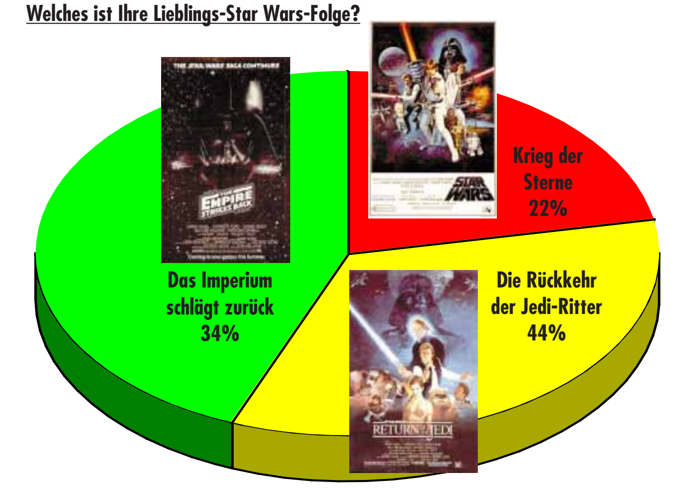
Hau den Lucas? Von wegen: Drei Viertel sind mit LucasArts hochzufrieden.

frühestens dann in den Läden auftauchen wird, wenn es wieder verführerisch nach Lebkuchen und Glühwein duftet. Allein 56% freuen sich auf dieses Programm, das nicht zuletzt aus Rücksicht auf die *Episode 1*-Spiele auf Ende ´99 verschoben wurde. Und bei diesen Spielen wird es nicht bleiben – in der Entwicklung befinden sich mindestens drei weitere Titel. „Zu jedem Genre ein Spiel", hat LucasArts-Boß Jack Sorensen versprochen. Nach PC Games-Recherchen handelt es sich dabei um ein 3D-Actionspiel, einen Strategieableger sowie ein Spiel aus der Adventure-/Rollenspielecke. Mit dieser Aufteilung liegt LucasArts gar nicht schlecht, wie unsere Erhebung ergeben hat, denn just jene Genres sind es, die bei den Lesern ganz oben in der Gunst stehen. Lediglich die Sparte Weltraum-Action hat mit einem Anteil von guten zwei Dritteln noch mehr Anhänger und diese Klientel wurde ja zuletzt mit *X-Wing Alliance* (Test in PC Games 5/99) sehr ordentlich bedient. Was kaum jemand haben will, sind Renn- und Prügelspiele im *Star Wars*-Format; gerade mal zwölf beziehungsweise vier Prozent der Befragten haben bei diesen Vorschlägen ihr Kreuzchen gemacht. Auf die *Episode 1*-Raserei an Bord der schaukeligen Podracer warten deshalb nur 15% – die meisten steigen nun mal lieber in die virtuellen Ferraris und Porsches eines *Need For Speed* ein. Da nützen selbst die angekündigten Höchstgeschwindigkeiten jenseits der 800-Stundenkilometer-Marke wenig, mit denen LucasArts lockt. Unabhängig von der Qualität werden sich die Spiele zum Film aber wohl sehr gut verkaufen – genauso wie T-Shirts, Actionfiguren, Kaffeetassen und Baseballkappen. Bereits in den vergangenen Jahren galten die meisten *Star Wars*-Titel als Verkaufsschlager und soeben hat *X-Wing Alliance* das bis dato führende *SimCity 3000* an der Spitze der US-Charts abgelöst. Daß *Rebel Assault* mit zu den weitverbreitetsten Spielen zählt, kommt nicht von ungefähr: Das nach heutigen Maßstäben ziemlich banale Geschicklichkeitsspielchen mit seinen vorberechneten Kulissen bedeutete 1993 den Durchbruch für CD-ROMs und gilt als eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten. In vielen Computerabteilungen erzählt man sich heute noch legendäre Anekdoten von vorgebrachten Kaufabsichten der Kategorie „Einmal *Rebel Assault* und ein CD-ROM-Laufwerk, bitte".

Überirdische Erwartungen

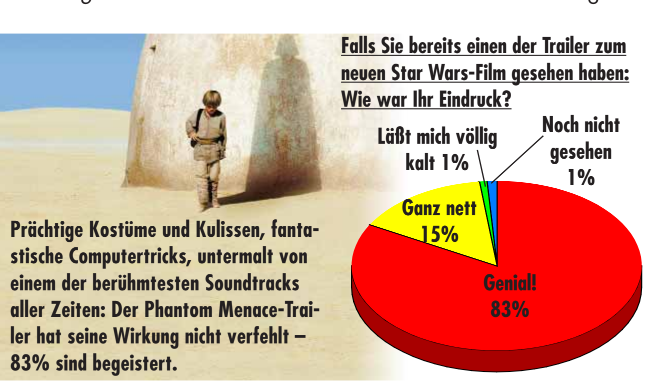
So richtig abgesahnt bei der großen PC-Games-Umfrage via Internet (http://www.pcgames.de), e-Mail und Brief hat das 3D-Actionspektakel *Jedi Knight*, das nicht nur die höchste Verbreitung aller *Krieg der Sterne*-Titel aufweist. 51% halten es für das beste *Star Wars*-Spiel, 62% wünschen sich eine Fortsetzung und für 45% gibt es kein anderes LucasArts-Programm, das die Filmatmosphäre besser rüberbringt. Das Flair ist es auch, was für die meisten den besonderen Reiz an *Star Wars* ausmacht – nicht die Charaktere (7%), nicht die Handlung (11%) und auch nicht die Spezialeffekte (8%), nein, die Atmosphäre mit 74% ist es, die die Fans vor die Monitore lockt. Ob *Jedi Knight 2* die Genialität seines mit Lorbeeren umrankten Vorgängers erreicht, steht in den Sternen des *Star Wars*-Universums: Spieledesigner Justin Chin hat zwischenzeitlich den Dienst bei LucasArts quittiert und zusammen mit einigen Kollegen das Studio Infinite Machine gegründet. Mit Hilfe der soeben lizenzierten *Unreal*-Technologie von Epic Games konzipiert er derzeit einen 3D-Shooter im Auftrag von

Welches ist Ihre Lieblings-Star Wars-Folge?



Ob's an den knuddeligen Ewoks liegt? Das abschließende Kapitel der Trilogie erachtet fast jeder zweite Befragte als die gelungenste Krieg der Sterne-Folge.

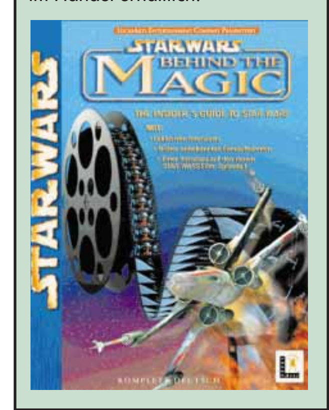
Falls Sie bereits einen der Trailer zum neuen Star Wars-Film gesehen haben: Wie war Ihr Eindruck?

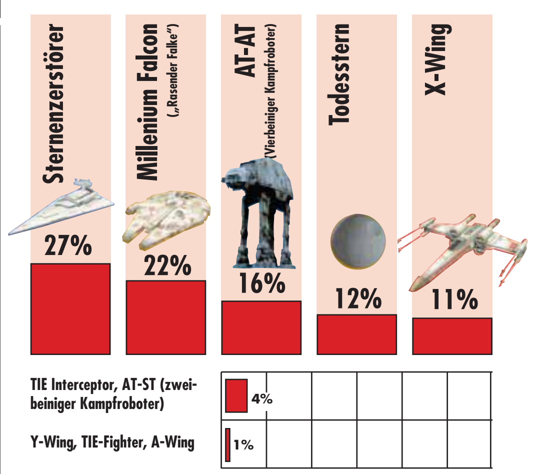


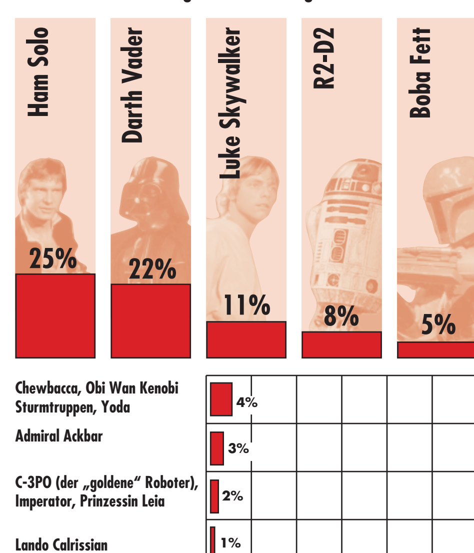
Prächtige Kostüme und Kulissen, fantastische Computertricks, untermalt von einem der berühmtesten Soundtracks aller Zeiten: Der Phantom Menace-Trailer hat seine Wirkung nicht verfehlt – 83% sind begeistert.

LEXIKON

Hinter die Kulissen der glitzernden *Star Wars*-Welt entführt Sie *Behind the Magic*, eine umfangreiche Multimedia-Enzyklopädie auf zwei CD-ROMs. Alle Charaktere, Fahrzeuge, Schauplätze, Technologien und Tricks werden genauestens seziert und anhand von Videos, Bildern, 3D-Modellen und Texten vorgestellt. Auch auf die Episode 1 wird kurz eingegangen. Das Paket ist für 50 Mark im Handel erhältlich.

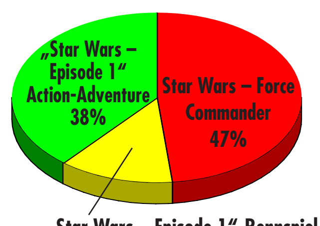






GT Interactive. Der Abgabetermin steht grob fest – nächstes Jahr soll der noch namenlose Titel fertiggestellt sein. Nach dem weltweit großen Erfolg von *Jedi Knight* ist absehbar, daß man bei LucasArts über eine Fortsetzung nachdenkt, die aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in der Ära der neuen Filmtrilogie angesiedelt ist. Traditionsgemäß kommt dabei eine eigenentwickelte 3D-Engine zum Einsatz – auch auf die Gefahr hin, daß man technologisch mit *Quake 3 Arena*, *Half-Life* oder *Unreal* nicht mithalten kann. Macht nix, sagen über 80% der Fans, denn für unverfälschtes Krieg der Sterne-Ambiente wird sogar eine etwas rückständige Grafik in Kauf genommen. Aber: Über die Hälfte der Befragten sind auch der Meinung, daß die LucasArts-Verantwortlichen über ihren überdimensionalen Schatten springen und sich das Know-how von Epic Games oder id Software sichern sollten. Auf die „blinde“ Treue der Zielgruppe kann sich LucasArts jedenfalls nicht verlassen – nur 17% legen sich jedes x-beliebige *Star Wars*-Spiel zu, der weitaus größere Rest achtet verstärkt darauf, ob das Genre stimmt und was unabhängige Redakteurinstanzen dazu sagen. Daß andere prominente Hersteller wie Blizzard oder Origin die Lizenz in weitaus bessere Spiele ummünzen könnten, das glaubt nicht einmal ein Viertel der Leser. 77% geben zu Protokoll, daß sie mit der Qualität bislang durchaus zufrieden waren. Nur 7% haben den Kauf eines LucasArts-Titels schon einmal bereut – und dabei handelte es sich fast immer um das spielerisch wie grafisch grottige *Yoda Stories* oder das Rundenstrategiespiel *Rebellion*. Für die unsägliche *Monopoly Star Wars Edition* kann LucasArts übrigens nichts – Hasbro Interactive war in diesem Fall der irrigen Meinung verfallen, daß es bei Brettspielumsetzungen genügt, das Spielprinzp 1:1 zusammen mit nervigen Zwischensequenzen auf eine CD-ROM zu pressen. Dem Image von LucasArts haben *Yoda Stories* und *Rebellion* jedenfalls nicht geschadet: Wenngleich die Firma am ehesten für herausragende Adventures wie *Monkey Island 3* oder *Grim Fandango* bekannt ist, so hält doch mehr als jeder Zweite LucasArts für einen der weltbesten Computerspielproduzenten. Sehr zufrieden zeigt sich die Kundschaft mit der Übersetzung und der Synchronisation der Titel: Ein „Super!“ gibt's von 22%, ein „Gut“ immerhin von 54%. Lediglich 6% haben die deutschen Texte und Stimmen wenig bis gar nicht überzeugt.

Petra Maueröder ■





Das Action-Adventure zur Episode 1 enthält auch Multiple-Choice-Dialoge.



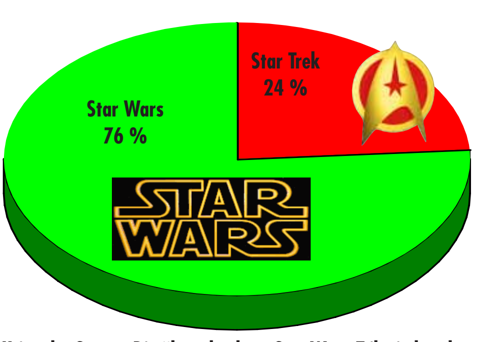
Favorit bei den PC Games-Lesern: das Echtzeitstrategiespiel Force Commander.



Wird aus dem Renner ein Flop? Nur die wenigsten freuen sich auf das Rennspiel.



Einige Monate müssen sich die Fans noch gedulden, ehe die Star Wars-Sinfonie in den Kinopalästen der Republik erklingt.



Krieg der Sterne: Die überschaubare Star Wars-Trilogie hat derzeit eine größere Anhängerschaft als das Star Trek-Universum.

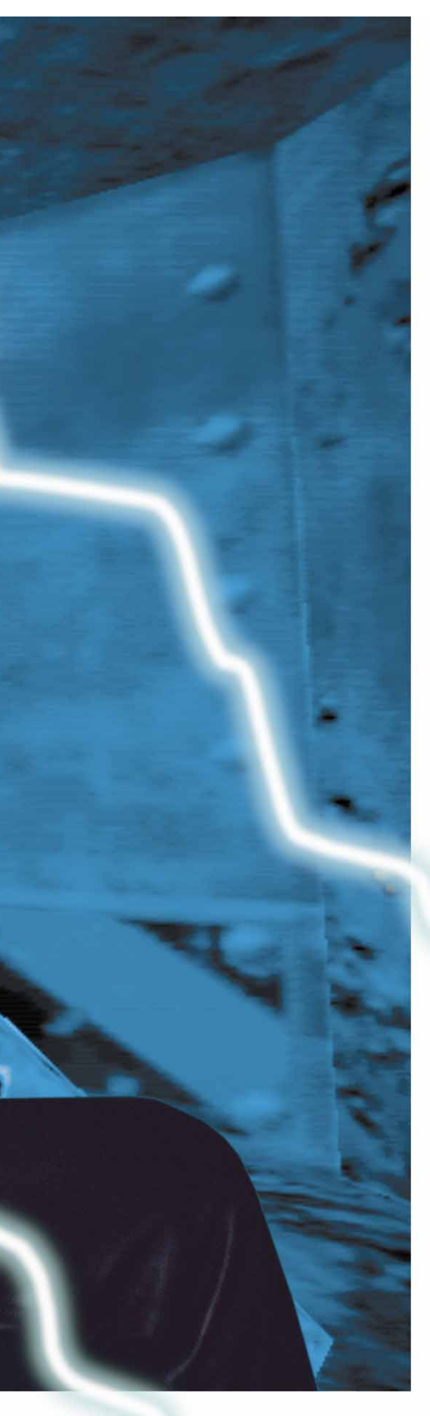


John Romero

Der Angstmacher

Anders als die Musikbranche oder das Filmgeschäft krankt die Spieleszene daran, daß es an richtigen Superstars fehlt. Zwar ist Grim Fandango-Schöpfer Tim Schafer zweifellos ein interessanter und äußerst witziger Typ (s. Ausgabe 5/99), aber sein Foto würde sich wohl niemand als Starschnitt übers Bett hängen. Anders John Romero: Als der Action-König vor einigen Wochen die profanen Hallen der PC Games-Redaktion betrat, erstarrte manch altgedienter Spieletester vor Ehrfurcht. Nach einem artigen Knicks vor dem Meister brachten wir allerdings noch ein bißchen mehr in Erfahrung als die genaue Länge seines Haares.

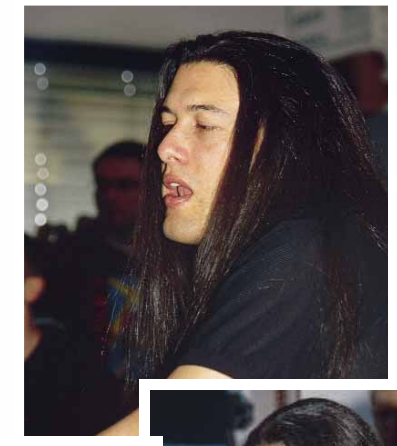
Zweimetermann Holtmann aus der Hardware-Abteilung raunt: „Mann, ist der winzig", als der texanische Erfolgsdesigner zusammen mit seinem dreiköpfigen Gefolge den Flur betritt. Doch Romero wirkt keineswegs wie ein verschüchterter Mickerling: Ganz in Schwarz gewandet, stemmt er die Hände gegen die lederbehosten Hüften und streicht sich ganz locker die legendäre Haarpracht über die Schulter. „Schönes Wetter habt Ihr hier in Deutschland", frotzelt er. „Bei uns zu Hause in Texas haben wir bereits letzte Woche die Liegestühle auf die Terrasse gestellt." Da wir nicht mit Sonnenschein und blauem Himmel aufwarten können, führen wir John in unser Konferenzzimmer, wo er sich bei heißen Getränken erst einmal die klammen Glieder wärmt. Allzu häufig muß der berühmte Spiele-Designer das heimatliche Dallas allerdings nicht verlassen, denn seit der Gründung von Ion Storm im November 1996 hat er vor Ort alle Hände voll zu tun. „Ich kann mich nicht mehr wie früher einfach vor den Rechner setzen und stundenlang Codes eintippen. Immerhin bin ich jetzt auch Vorstand, Projektleiter und Produzent. Außerdem muß ich darauf achten, daß die Programmierer



keinen Mist bauen." Seufzend fügt er hinzu: „Machmal darf ich mich um Millionen Sachen gleichzeitig kümmern." Die viele Arbeit hält ihn allerdings nicht davon ab, Detailfragen zu erörtern und mit seinen Leuten das Design der Waffen in Ion Storms neuem Shooter *Daikatana* zu besprechen. „Obwohl wir im letzten Herbst einige Schwierigkeiten hatten, läuft jetzt alles wie geschmiert. Wir brauchen allerdings auch das Herzblut der Programmierer, damit *Daikatana* ein richtiger Knaller wird." Und ein Knaller muß der 3D-Shooter allein schon aus finanziellen Gründen werden, denn während der lang andauernden Querelen im Programmierteam wurden Millionen Dollar verpulvert, ohne daß zum jetzigen Zeitpunkt ein konkretes Veröffentlichungsdatum in Sicht wäre. Romero nimmt das aber gelassen, denn selbst bei einem Flop bräuchte er nicht auf seinen gelben Ferrari und die Villa im sonnigen Süden der USA zu verzichten. Seine bisherigen Projekte waren so erfolgreich, daß er selbst noch von deren Zweitverwertung mit Frau und Kind ein angenehmes Leben führen könnte. „Das Geile am Erfolg ist ja, daß man sich auf das Wesentliche konzentrieren kann und nicht mehr so sehr an Termine gebunden ist. Man kann entspannter an die Arbeit gehen und muß sich von niemandem Vorschriften machen lassen." Heute kann der 30jährige Designer ganz andere Dinge ausprobieren als noch vor fünf Jahren. Allerdings benötigte er damals im Durchschnitt nur 12 bis 15 Monate, um einen Titel fertigzustellen, während *Daikatana* schon das dritte Produktionsjahr erlebt. Langsam fährt sich John durch die Haare, als ich ihn auf seine Vergangenheit anspreche. Nachdem er bereits während seiner Teenagerzeit als Programmierer gearbeitet hatte, lernte er Ende der 80er Jahre John und Adrian Carmack kennen, mit denen er im Jahre 1991 id Software gründete. „Zunächst haben wir uns mit den üblichen Programmierroutinen beschäftigt. Aber als wir die Schnauze voll hatten von *Commander Keen*, wollten wir ein 3D-Spiel machen. „Carmack hatte eine neue Technologie entwickelt, die es erlaubte, 3D-Objekte zu gestalten und mit Texturen zu versehen." Das Ergebnis war *Der böse Wolf 3D* (beschlagnahmt), eine Neuauflage des gleichnamigen Spielhöllenautomaten. „Nachdem wir *Der böse Wolf 3D* (beschlagnahmt) fertiggestellt hatten, wußten wir: Den 3D-Ego-Shootern gehört die Zukunft." Das Spielprinzip in *Der böse Wolf 3D* (beschlagnahmt) ist das gleiche wie etwa beim aktuellen Action-Titel *Half-Life* (deutsche Version): Die Spielfigur wird aus der Ich-Perspektive gesteuert, läuft durch eine bedrohliche 3D-Welt und muß verschiedenartige Gegner plattmachen. Der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften war dies schon damals nicht geheuer, so daß nicht nur alle Shooter der Firma id Software, sondern auch die meisten Titel des Genres indiziert wurden, um Minderjährige hierzulande von der realistischen Gewaltdarstellung zu schützen. John ist sich der besonderen Rechtslage in Deutschland wohl bewußt: „Wir werden eine Demo von *Daikatana* herausbringen, die auf deutschen Systemen nicht lauffähig sein wird. Unser Vertriebspartner Eidos Interactive wird möglicherweise eine spezielle deutsche Version für Jugendliche ab 16 Jahren anbieten." Nicht nur in Deutschland sorgte Ende 1993 ein Spiel für Furore, das im Gegensatz zu jenem 3D-Ahnen selbst Technik-Freaks mit seiner spektakulären Grafikengine in Erstaunen versetzte: *Doom* (indiziert). Zusammen mit *Doom II* (indiziert) und den diversen Add-Ons gehört dieser Titel zu den kommerziell erfolgreichsten Computerspielen aller Zeiten. John ist es selbst heute noch nicht leid, über die Entwicklung jenes Klassikers zu sprechen. „Wir wollten ein Spiel designen, das den Menschen Angst macht. Bei einem Action-Titel ist es das Wichtigste, daß sich der Spieler vor Angst in die Hosen macht. Natürlich muß man auch neue Dinge entdecken und Rätsel lösen;

> *„Nachdem wir Der böse Wolf 3D (beschlagnahmt) fertiggestellt hatten, wußten wir: Den 3D-Ego-Shootern gehört die Zukunft."*
>
> **John Romero, Spiele-Designer**

> *„Wir wollten ein Spiel designen, das den Menschen Angst macht."*
>
> **John Romero, Spiele-Designer**









aber viel wichtiger ist es, daß die Menschen etwas dabei empfinden, wenn sie durch die Gänge laufen. Und Angst ist eine der extremsten Empfindungen." Obwohl die *Doom*-Engine für weitere Shooter wie *Heretic* (indiziert) oder *Hexen* lizenziert wurde, ruhten sich die id-Designer nicht auf ihrem Erfolg aus. Um die 3D-Fähigkeiten der neuesten Grafikchip-Generation voll auszunutzen, wurde eine ganz neue Engine entwickelt. „Wir wollten das tollste Spiel der Welt entwickeln und nach dem Feedback auf die Veröffentlichung von *Quake* (indiziert) zu urteilen, ist uns dies gelungen." Nachdem *Quake* (indiziert) eine ganz neue Generation von grafisch opulenten 3D-Titeln eingeleitet hatte, verließ John id Software und machte mit Ion Storm einen kompletten Neuanfang. Jedoch ließ er die Öffentlichkeit bislang warten, denn seit der Veröffentlichung von *Quake* (indiziert) im Jahre 1996 werkelt er an *Daikatana*, das die Grafikengine des *Quake*-Nachfolgers (indiziert) benutzt. „Unser Spiel wird technologisch nicht den Einfluß haben, den *Quake* (indiziert) damals gehabt hat. *Daikatana* konzentriert sich mehr auf den Inhalt und führt das Genre in eine Richtung, die bereits mit Spielen wie Half-Life (deutsche Version) eingeschlagen wurde. In den meisten Shootern ist es doch so, daß sie sich nur durch die Monster und Waffen voneinander unterscheiden." John lächelt matt und fährt sich durch das Haar. „Die Handlung ist sehr wichtig. Wenn man *Daikatana* noch einmal spielt, kann man andere Pfade einschlagen und ganz neue Dinge sehen und erleben." Romero und seine Kumpane bei id Software waren die ersten, die erkannt hatten, wie wichtig der Mehrspielermodus in Zukunft werden würde. „Natürlich muß man Multiplayer in einem Spiel haben und natürlich wächst der Markt, doch am wichtigsten ist immer noch die Atmosphäre und das gesamte Feeling." Freilich ist John ein begeisterter Deathmatcher, was er in einem Redaktionsmatch eindrucksvoll unter Beweis stellte. Ohne auf seine Haarpracht zu achten, saß er jauchzend vor dem Bildschirm und bog den ganzen Körper zurück, als ihm unsere Scharfschützen zu Leibe rückten. „Wenn ich mich entspannen will, dann spiele ich *Quake* (indiziert). Das ist nach wie vor das schnellste Spiel auf dem Markt. Die neueren Titel werden immer langsamer. Zuerst *Rainbow Six*, dann *Thief*. Ich brauche ein schnelles Spiel, bei dem ich mich so richtig austoben kann." John schlägt lässig die Beine übereinander und streicht zum wiederholten Male das schwarze Haar über die rechte Schulter. Dabei erinnert er sehr stark an einen Filmregisseur, der von seinem neuen Hollywood-Opus erzählt. „Ja, Spiele zu machen ist vergleichbar mit der Filmproduktion. Genau wie die Regisseure haben wir ein Drehbuch, denn sonst könnten wir so ein komplexes Spiel gar nicht auf die Reihe kriegen. Man muß eine Atmosphäre schaffen und das ist so, als wolle man einen Horrorfilm drehen." Einen Horrorfilm der ganz besonderen Art erlebte „Mr. Doom" im vergangenen August, als im Internet ein Foto veröffentlicht wurde, das einen augenscheinlich mausetoten Romero mit blutverkrustetem Einschußloch in der Stirn zeigte. „Die Leute waren richtig geschockt. Den ganzen Tag klingelte das Telefon, sogar die Polizei kam vorbei und ich mußte ihnen versichern: ‚Ich bin am Leben!'" Das Ganze entpuppte sich als Scherz, den ein örtliches Magazin zusammen mit John ausgeheckt hatte. Obwohl Storys dieser Art zum Bild des selbstbewußten Exzentrikers beitragen, halten sich seine vermeintlichen Starallüren während des Interviews angenehm im Hintergrund. John ist ausgesprochen ruhig und antwortet bei kleinen Sticheleien nicht mit Schreikrämpfen und massiver Gewaltandrohung. Auch auf die Frage nach dem Verhältnis zu seinem Ex-Kumpan und id-Mitstreiter Jay Wilbur reagiert er ganz cool: „Jay ist ein netter Kerl, aber eben ein Business-Typ. Als wir uns im vergangenen Dezember beim 5jährigen Jubiläum von *Doom* (indiziert) wiedersahen, hatten wir eine Menge Spaß." (s. Insight in Ausgabe 4/99) Weniger lustig fand John offenbar seine Schulzeit, denn nur mit Müh und Not schaffte er seinen Abschluß. „Ich hatte nie groß Lust, irgendwelchen langweiligen Kram zu schreiben. Schon als 12jähriger wußte ich, daß ich Spiele machen will." Und das wird John hoffentlich noch lange machen, denn auch wenn *Daikatana* nicht der erhoffte Erfolg beschieden sein wird, hat Ion Storm noch andere Eisen im Feuer. Vor allem das *System Shock*-ähnliche *Deus Ex* erscheint recht vielversprechend. „Wir machen uns keine Sorgen. Selbst wenn *Daikatana* in diesem Sommer noch nicht fertig werden sollte, kommt es halt im Herbst, dann jedoch ohne große Bugs wie im letzten Jahr bei *Sin* (indiziert)." Sollte sich das Spiel trotz aller Unkenrufe als der große Abräumer erweisen, hat Romero schon einen zweiten Teil ins Auge gefaßt: „Für *Daikatana 2* werden wir vielleicht die *Unreal*-Engine benutzen, aber sicher ist da noch gar nichts." Sicher ist nur, daß der Meister seine schwarze Mähne weiterwachsen läßt, denn die derzeit aktenkundigen 54 Zentimeter sind ihm immer noch zu kurz.

Peter Kusenberg ■

„Wir brauchen allerdings auch das Herzblut der Programmierer, damit Daikatana ein richtiger Knaller wird."

John Romero, Spiele-Designer

„Schon als 12jähriger wußte ich, daß ich Spiele machen will."

John Romero, Spiele-Designer

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 18

In der Umlaufbahn

Die meisten Spieler verbinden Lionhead nur mit einem einzigen Programm: Black & White. Tatsächlich haben wir aber drei Spiele in Arbeit. Die beiden weniger bekannten Titel, die noch in einem frühen Entwicklungsstadium sind, werden von Lionheads ersten „Satelliten" kreiert, Big Blue Box und Intrepid. Die Geschichte des Satellitenprogramms begann im September 1997.

Lionhead existierte erst seit wenigen Monaten und wir acht Mitarbeiter arbeiteten noch in Peter Molyneux' Privathaus. Der Staub, den die „Molyneux verläßt Bullfrog"-Story aufwirbelte, hatte sich noch nicht gelegt und zahllose Leute riefen an. Die meisten waren auf der Suche nach Jobs. Oder wollten uns Kopiergeräte verkaufen. Aber eines Tages besuchten uns zwei Entwickler und präsentierten uns auf Peters Küchentisch eine detaillierte Spielbeschreibung mit wahrlich beeindruckenden Grafiken. Sie wollten wissen, ob wir ihnen beim Erstellen des Spiels behilflich sein könnten. Ja, sie wußten, daß Lionhead nicht nach neuen Designs suchte. Und daß wir nicht die Entwicklung von Spielprojekten anderer Leute finanzieren. Aber sie waren von ihrer Idee überzeugt. Daher hatten sie sich entschlossen, dennoch ihre Entwürfe dem Lionhead-Team zu zeigen. In ihren Augen wäre jede mögliche Verbindung ihres Spiels mit dem Namen Lionhead von großem Vorteil für dessen Erfolg. Wir waren alle sehr beeindruckt. Aber unglücklicherweise gab es nichts, was wir für das Spiel hätten tun können. Keiner der beiden war Programmierer und die Grafiken waren nur auf einem Blatt Papier und nicht auf einem Monitor zu bewundern. Um ein Spielprojekt zu starten, braucht man sowohl ein originelles Design als auch ein talentiertes Entwicklungsteam. Ein Spieldesign ohne Team ist wie ein Auto ohne Motor.



Lionheads Satellitentruppe beratschlagt über Anregungen externer Programmierteams. Von links nach rechts: Russell Shaw (Klang und Musik), Mark Webley (Programmierung), Steve Jackson, Andy Robson (Qualitätskontrolle).

Aber ihre Bemerkungen über die Vorteile einer Verbindung mit Lionhead regten Mark Webley und mich zum Nachdenken an. Immer mehr Entwickler und Gruppen tauchten mit ähnlichen Anliegen auf. Einige von ihnen hatten exzellente Ideen UND talentierte Teams. Auch sie wünschten sich eine wie auch immer geartete Verbindung mit Lionhead. Gab es denn keinen Weg, bei der Veröffentlichung der Spiele zu helfen? Die Diskussionen zwischen Mark und mir führten langsam, aber sicher zu dem Satellitenprogramm. Die einfachste Möglichkeit wäre es gewesen, die Teams bei Lionhead einzustellen. Diese Idee ließen wir aber gleich wieder fallen, da ein wichtiger Teil unserer Firmenphilosophie ein kleiner, übersichtlicher Personalbestand von maximal 25 Leuten ist. Würden wir gleichzeitig zwei oder drei Projekte in Arbeit haben, müßten wir diese Zahl mindestens verdoppeln. Der hervorragende Teamgeist würde früher oder später verloren gehen. Stattdessen beschlossen wir, daß die an uns herantretenden Gruppen eine eigene Firma aufmachen sollten, an der Lionhead eine kleine Beteiligung erwirbt.
Satelliten können sich an Lionhead wenden, um Dienste zu erhalten, deren Erstellung für sie selbst zu teuer wäre – beispielsweise Klang-



Big Blue Box, Lionheads erster Satellit, wurde von erfahrenen Programmierern gegründet. Das Spielprojekt ist noch strengstens geheim. Von links nach rechts: Ian Lovett (Art Director), Dene Carter und Simon Carter (beide Management und Programmierung).

effekte oder Betatest-Möglichkeiten für ihre Spiele. Wir können auch Leistungen anbieten, um die sich jeder gerne drückt, wie beispielsweise die Buchhaltung, Verwaltung oder Finanzen. Auch unsere gesamten Technologien stellen wir zur Verfügung: Programmbibliotheken, die 3D-Engine, Hilfsprogramme und vieles mehr. Und natürlich jede erdenkliche Art von Hilfestellungen, Rat und Tat. Darüber hinaus werden die entstandenen Spiele unter der Marke Lionhead veröffentlicht (als Entwickler werden natürlich die Satelliten genannt). Dies ist insbesondere dann von Vorteil, wenn es zu den Verhandlungen mit den Vertrieben kommt. Außerdem wird auch den Satelliten die Publicity zuteil, die Lionhead und Peter Molyneux zu umgeben scheint. Die Reaktion auf das Satellitenprogramm war überwältigend. Sobald es sich herumgesprochen hatte, bewarben sich über 40 Teams aus Großbritannien und weitere aus den USA, Frankreich, Italien, Deutschland und Rußland als Kandidaten. Schließlich wählten wir zwei Teams aus, Big Blue Box und Intrepid. In einer späteren Ausgabe des Tagebuchs werde ich mich eingehend mit den Teams, ihren Spielen und ihren Ansichten über das Satellitenprogramm befassen. Beide präsentierten sehr innovative Spielideen und verfügten über eine Kerntruppe aus talentierten und erfahrenen Programmierern und Grafikern. Im Augenblick befinden wir uns gerade in Verhandlungen mit einigen Vertrieben, die die Spiele auf den Markt bringen und finanzieren sollen.

Als Sony im Februar erste Details der PlayStation 2 verlauten ließ, war die Fachwelt nicht nur positiv überrascht. Spiele für immer bessere und schnellere Maschinen zu programmieren bedeutet auch immer, höhere Entwicklungskosten zu tragen. Bald werden Spiele teurer als Hollywood-Produktionen sein. Damit ist der Traum von einer Karriere als Programmierer meist schon beendet, bevor er richtig angefangen hat. Welcher Vertrieb würde schon 10 Millionen Mark riskieren, um das Erstlingswerk eines vollkommen unbekannten Programmierteams zu finanzieren? Vermutlich keiner. Bislang kamen all die originellen Spiele, die es zum Klassiker geschafft haben, von kleinen, hochmotivierten, kreativen Teams. Ein Artikel in dem britischen Fachblatt CTW warnte: „Die in die Höhe schnellenden Budgets machen kleineren Entwicklungsbetrieben, die einst das Herz der Industrie waren, die Entwicklung qualitativ hochwertiger Spiele unmöglich. Einige haben bereits ihre Pforten geschlossen, andere sind noch von der Schließung bedroht. [...] Es gibt einen Ausweg: Lionhead macht es vor – ein professionelles, gut geführtes Unternehmen, das sich die Mühe macht, kreative Talente zu unterstützen."

Wir waren hocherfreut und stolz, dies zu lesen...

Steve Jackson ■

BEWERBUNG



Weitere Informationen über Lionheads Satellitenprogramm ist im Internet unter www.lionhead.co.uk erhältlich. Bitte senden Sie keine Vorschläge per Post! Lionhead beabsichtigt nicht, vor dem Sommer 2000 weitere Satellitenteams in das Programm aufzunehmen.



Eine kleine Auswahl der Programmvorschläge, die Lionhead im Rahmen des Satellitenprogramms erhielt. Die Mappe enthält das Konzept von Big Blue Box' Wishworld.



Thilo Bayer über seine CeBIT-Klassenfahrt

Das CeBIT-Gelände. Unendliche Weiten. Gigantische Hallen. Taufrisches Standpersonal. Wer Jahr für Jahr nach Hannover pilgert, wird immer mehr **von den Ausmaßen der Megamesse erschlagen**. Doch nicht der Größenwahnsinn der Hallenplaner ist das eigentlich Erstaunliche an der CeBIT. Nein, viel interessanter ist die **Vielschichtigkeit der psychologischen Einzeldramen.** Als relativ harmlose Neurose entpuppte sich die Tatsache, daß ein Drittel aller Besucher mit einem Luftballon in Handy-Format umherstolzierte. Eine dezente **Steigerung der individuellen Blamierungs-Bereitschaft** stellte eine quaderförmige Pappkarton-Kopfbedeckung dar. Der Hintergrund der Aktion: Während der Messe wurden 2 (in Worten: zwei!) Scanner einer bestimmten Firma an diejenigen verlost, die mit dem schicken Papp-Zylinder erwischt wurden. Schon in die **Kategorie Selbstpeiniger** gehörten die CeBIT-Wallfahrer, die sich für das Einsacken einer Soundkarte gleich eine pflegeleichte Glatze fräsen ließen. Weniger schön war die **Hetzjagd der Messeleitung auf herumstehende Spiele-Controller**, um Zubehör-Hersteller auf die CeBIT Home zu bugsieren. Da gibt es doch sicherlich elegantere Überzeugungsmethoden. In diesem Sinne wünsche ich frohes Planen für die CeBIT 2000.

Spieleknüppel von Saitek

Der Zubehör-Spezialist fährt dicke Kontrollgeschütze auf

Um der Messeleitung zu entgehen, zeigte Saitek seine Neuheiten hinter verschlossenen Türen. Neben der GM1 Game Mouse (PCG 5/99) kann sich der Fingerjongleur das GM2 für die linke Hand reservieren, womit sich die Anzahl der programmierbaren Knöpfe vervielfacht. Das Nager-Add-On versammelt immerhin einen Mini-Drehregler für den Daumen, einen weiteren Coolie-Hat, eine Shift-Taste und zwei 2-Wege-Schalter. Renneinsteiger mit Schumi-Ambitionen sollten das R100-GTX Probe fahren, das für knapp 150 Mark in Ihrer Garage parkt. Die Designer dürfen sich den Platzspar-Award an die Karosserie heften, da der Lenkeraufbau herzlich wenig Platz beansprucht. Auch die Pedale sind mit dem Prädikat „kompakt“ treffend beschrieben. Einen weiteren Hoffnungsträger stellt ein noch namenloses Gamepad dar. Es wird in einer Normalo- und einer Tilt-Variante veröffentlicht, wobei letztere Version dem Freestyle Pro ähnelt. Saitek-typisch kommt die technische Ausstattungsseite nicht zu kurz; mit Throttle, Digipad und analogem Stick werden auch ausgefallene Spielerwünsche erfüllt. Der Clou des Pads: Per Schieberegler lassen sich die Achsen verriegeln. Die Standardversion wird 49 Mark kosten, die Tiltvariante 79 Mark.



Das neue Saitekpad konfrontiert den Anwender mit einer wohl-



Die 2-Wege-Schalter werden zum Durchwechseln der Waffen

Mit der Kugel wird die Spielfi-

Der rechte Daumen bedient den Coolie-

TerraTec Soundkarten

Die Rundumbeschallung für Spielerohren

Seit Anfang April hat Terratec das SoundSystem DMX für 280 Mark im Angebot. Die PCI-Soundkarte versteht sich gut mit den Sound-Schnittstellen A3D 1.0, EAX, DirectSound3D und Sensaura3D. Außerdem verfügt sie über einen digitalen Ein- und Ausgang sowie zwei Stereo-Ausgänge. Der zweite Neuling von TerraTec basiert auf Aureals Vortex2-Chip und kostet 179 Mark. Die XLerate Pro unterstützt A3D 2.0, DirectSound3D, GM und SB Pro. Zwei Stereo-Ausgänge sind der Grundstein für vierkanaligen Raumklang. Den digitalen Ausgang (S/PDIF) können Sie zur Aufnahme auf DAT oder MiniDisc benutzen, während der Wavetable-Connector einen zusätzlichen Hardware-Synthesizer aufnimmt.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Die Sound-Familie von TerraTec bekommt im Spielebereich klang-

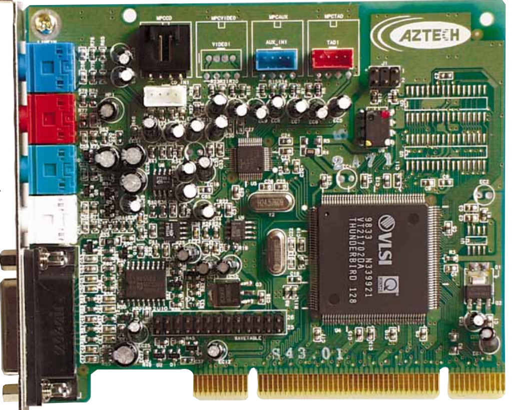
Das SoundSystem DMX startet mit zwei Stereo-Ausgängen sowie digitalem Ein- und Ausgang voll durch.



Aztech PCI Galaxy Pro

Auf zu neuen Soundsphären!

Aztechs Soundkarten-Neuling kostet 199 Mark und arbeitet mit dem Thunderbird-128-DSP-Chipsatz zusammen, der dank der implementierten QSound-Schnittstelle zu A3D 1.0 und EAX kompatibel ist. Außerdem beherrscht die Galaxy Pro DirectSound und DirectSound3D. In Kombination mit den zwei Stereo-Ausgängen und entsprechenden Spielen läßt sich damit richtiger Raumklang erzeugen. Neben Audio- und MIDI-Kabeln ist das Rennspiel **Need for Speed III** im Lieferumfang enthalten.
Info: Aztech, 06145-952440 (www.aztechlabs.com)



Zur ihrer PCI Galaxy Pro liefern Aztech gleich das Rennspiel Need

Steuerprüfung bei Genius

Brandneue Spielecontroller

Der MaxFighter Digital F-31D führt die Tradition solider Joysticks von Genius fort und überzeugt durch ein stabiles Fundament. Zehn frei programmierbare Funktionstasten, Coolie-Hat, digitales Throttle und ein analoges Ruder sprechen für sich. Der F-31D wird in wenigen Wochen für unter 100 Mark an den Verkaufsstart gehen. Die volle Funktions-Breitseite schießt Genius aber mit dem MaxFire G-09 ab. Neben einem digitalen Daumenpad vereint der Alleskönner einen analogen Ministick und ein Mini-Lenkrad; darüber hinaus stehen 10 programmierbare Tasten zur Verfügung. Als Krönung wurde noch ein kleiner Rüttelmotor in das Pad eingebaut, der ähnlich den Rumble Paks auf Spiele-Konsolen für gepflegte Schüttelanfälle sorgt.
Info: Genius, 02173-974321 (www.kye.de)

Rütteln mit dem Gamepad: Genius liefert dieses Erlebnis nun mit dem Ma-

PC-Zubehör von Memorex

Trinkfestes Keyboard

Aus dem Hause Memorex kommt ein flüssigkeitsabweisendes Keyboard namens TS1098. Trinkverbote gehören damit der Vergangenheit an. Dank des mitgelieferten Adapters kann das gute Stück mit AT- sowie den neueren PS2-Anschlüssen verbunden werden. Es kostet rund 20 Mark und ist ab sofort im Handel erhältlich. Memorex hat nun außerdem auch ein 48-fach-CD-ROM-Laufwerk namens CD-482E im Angebot. Das E-DIE-Gerät unterstützt Ultra-DMA 33 und liest neben normalen CD-ROMs auch CD-RW- und CD-R-Scheiben. Der flotte CD-Dreher kostet knapp 140 Mark.
Info: Memorex, 0231-1207101 (www.memorexlive.com)

Nicht nur ein guter Tip für Multiplayer-Freaks: das flüssigkeitsresistente Key-

TELEGRAMM

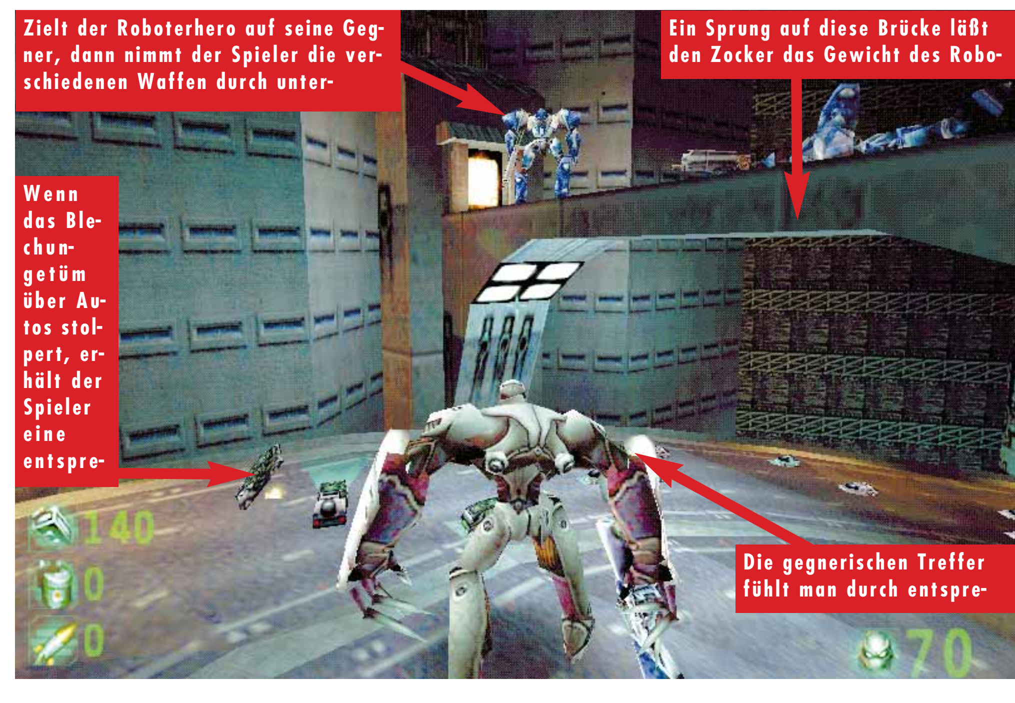
+++ AMD führte auf der CeBIT den K7 vor. Die für Juni geplante Markteinführung ist offenbar nicht gefährdet; mit größeren Stückzahlen ist aber erst in der zweiten Jahreshälfte zu rechnen. Die ersten K7-CPUs werden mit 500 MHz getaktet sein und einen L2-Cache von 512 KByte bis 8 MByte haben. Ein Flaschenhals könnten die zum K7 passenden Motherboards werden. Der brandneue Slot A und das ebenfalls taufrische EV6-Busprotokoll mit 200 MHz müssen erst in entsprechenden Boards verarbeitet werden. Für Spieler wird der K7 vorerst weniger interessant sein; AMD will aber nach einer gewissen Zeit der Marktpräsenz auch den Spielesektor angreifen. **Info: AMD (www.amd.com)** +++ Grafik-Neuigkeiten von Intel. Nachdem sich der CPU-Gigant lange Zeit in Schweigen hüllte, werden schon bald drei neue Grafikchips erscheinen. Alle Chips werden eine zweite Textureinheit und Speichertakte bis 150 MHz haben. **Info: Intel (www.intel.de)** +++ Seit Januar werden alle Belinea-Monitore von Maxdata mit 3 Jahren Vor-Ort-Garantie verkauft. Zuvor konnte dieser Service optional erkauft werden. **Info: Maxdata, 0180-56293 282 (www.maxdata.de)** +++ Creative Labs stellte auf der CeBIT seinen MP3-Player namens „Project Nomad" vor. Er wird mit 64 MB RAM sowie einer eigenen Docking-Station für die Datenübertragung und das Aufladen der Batterien ausgestattet sein. Ein Mikrofon sowie FM-Radio und Equalizer sind bereits integriert. Project Nomad wird ab Anfang Mai für einen Preis von ca. 400 Mark im Handel erhältlich sein. **Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.sound blaster.com)** +++



In der Mausefalle: WingMan Force Feedback Mouse

Kräftiger Nager

Es ist zum Mäusemelken. Da basteln Controller-Hersteller an Rüttellenkern, Steuerhelmen und Freihandprügeln. Aber keiner kommt auf die Idee, die graue Maus auf dem Schreibtisch zum Zockerwerkzeug



Zielt der Roboterhero auf seine Gegner, dann nimmt der Spieler die verschiedenen Waffen durch unter-

Ein Sprung auf diese Brücke läßt den Zocker das Gewicht des Robo-

Wenn das Blechungetüm über Autos stolpert, erhält der Spieler eine entspre-

Die gegnerischen Treffer fühlt man durch entspre-

Auf dem festgefahrenen Maus-Sektor kommt endlich Bewegung ins Spiel. „Spielemäuse" heißt das Zauberwort, mit dem sich Nagerzüchter neue Marktfelder schaffen wollen. Die Idee dahinter ist einfach: Viele Zocker sind zu faul, um den Spezial-Controller auszupacken, und nehmen lieber das bewährte Tastatur-Maus-Duo in Anspruch. Die naheliegendste Lösung: eine auf die Wünsche des Spielers zugeschnittene Maus. Vor allem Logitech (www.logitech.de) will hier Pionierarbeit leisten und erweitert seine WingMan-Reihe um zwei Maus-Neuzugänge: die FF Mouse und die Gaming Mouse (siehe Extrakasten). Die Kraftmaus wird der weltweit erste Nager-Controller mit Rütteleinlagen sein und zur Weihnachtszeit die Schreibtische unsicher machen. Schon auf der letztjährigen Spielemesse E3 zeigte Immersion entsprechende Prototypen. Nun hat Logitech die Kontrollregie übernommen und wird dem mausgewöhnten Spieler neue Erlebnisdimensionen eröffnen. Die Grundlage bilden die DirectX-kompatiblen Schnittstellen i-force und FEELit, wobei FEELit deutlich mehr Effekte bietet und deshalb auch eine spezielle Programmierung verlangt. Logitech arbeitet schon seit einigen Monaten eng mit Spieleentwicklern zusammen, um eine möglichst große Zahl an Maus-FF-Titeln zur Markteinführung bereitzustellen. Darüber hinaus versteht die FF Mouse aber auch alle „normalen" FF-Spiele auf DirectX-Basis, wodurch sich der Kreis der Rütteltitel erhöht. Dem spielerischen Einsatzbereich sind keine Grenzen gesetzt. Ob 3D-Shooter, Echtzeit-Strategiespiele, Rollenspiele, Adventures oder Sportspiele: Die FF Mouse wird in allen Genres eine Erlebnis-Marktlücke schließen. Unterschiedliche Rückschlagkräfte bei Waffen, die Abschlagwucht beim Golfen, das Schienenrattern eines Zuges, gegnerische Treffer oder Erdbeben: Alle Effekte können mit der Maus gefühlt werden. Die Fähigkeiten in der Spielepraxis wurden anhand eines neuen Jagd-Spieles demonstriert. Die Waffen konnten durch unterschiedliche Gewichte und durch die Trägheit beim Zielen gut erfühlt werden. Auch das Nachladen und der Rückschlag kamen gut beim Spieler an. Etwas gewöhnungsbedürftig gestaltete sich die Bewegung der Maus, da sie technikbedingt fest auf einer Unterlage montiert ist und wenig Spielraum hat. Angesichts der Möglichkeiten, die Spiele wie *Diablo 2* oder *Slave Zero* für Maus-FF bieten, kann sich der ambitionierte Spieler schon jetzt die Investionskosten zusammensparen. Offiziell wird ein Preis unter 300 Mark angepeilt.

Thilo Bayer ■

„Zur Markteinführung der FF Mouse wollen wir dem Spieler 100 Titel mit Maus-Force-Feedback präsentieren."
Fred Swan, Director of Marketing Logitech

Immersion stellte schon 1998 die FEELit-Maus vor, auf deren Grundlage nun Logi-

GAMING MOUSE

Schon im Mai wird Logitech einen kraftlosen Vorgeschmack auf die neue Maus-Generation geben. Die WingMan Gaming Mouse geht für knapp 80 Mark an den Start und hat die Vollversion von *Shogo* im Handgepäck. Die Hardware-Redaktion konnte sich schon vorab von der Qualität der neuen Spielerreferenz überzeugen. Herausragendes Merkmal der Gaming Mouse sind die extrem hohen Auflösungsraten, die dem Spieler zu mehr Genauigkeit bei der Mausarbeit verhelfen. Während Standardnager bei 40 bis 60 dpi herumdümpeln, schickt das Logitech-Mäuschen 120 (USB) oder sogar 200 (PS/2) Impulse ins Rennen. Die Folge: 3D-Shooter-Fans können exakter zielen und Echtzeit-Strategen markieren und befehligen ihre Truppen genauer. Weitere Spieler-Pluspunkte: ein kompaktes Design für schnelle Aktionen, Daumen- und Fingereinbuchtungen für besseren Halt und eine schwere Kugel. Verbesserungspotentiale liegen in der eingeschränkten Tastenzahl und der Bedienungs-Software, die leider (noch) keine Verwaltung von Spieleprofilen erlaubt. Ansonsten dürfte jeder Rechtshänder viel Freude mit seinem neuen Mausgefährten haben.



Die Gaming Mouse von Logitech sorgt für Hochgeschwindigkeits-Erlebnisse auf dem

Generationswechsel: Brandheiße Grafikkarten im Härtetest

Kartenspiele





Die Zeit ist reif für eine neue Grafikkarten-Ära. Riva TNT und Voodoo Banshee standen ein halbes Jahr an der Spitze der Kombi-Beschleuniger. Im Add-On-Sektor regierte der Voodoo2 im SLI-Gewand. Im Mai wird nun die Wachablösung von Riva TNT2, Voodoo3, Savage4, Rage 128 und PowerVR 250 eingeleitet. Vorhang auf!

Die Grafikkartenbranche legt ein atemberaubendes Tempo vor. Mittlerweile hat es sich eingebürgert, alle 6-8 Monate neue Chips auf den Markt zu bringen. Der ambitionierte 3D-Spieler steht vor der Qual der Wahl: Bankkonto plündern oder eine Karten-Generation auslassen? Wenn schon das Sparschwein killen, welche Karte soll es sein? Die Hardware-Redaktion ging diesen Fragen mit drei Testsystemen nach. Auf Slot-1-Seite kamen ein Pentium II 300 sowie ein Pentium III 500 zum Einsatz (Board: Gigabyte GA686BX), die Sockel-7-Fraktion vertrat ein K6-2 400 (Board: Tekram P5MVP-A4). Alle Rechner waren mit 128 MByte SDRAM und einer SB AWE 64 ausgestattet.

Thilo Bayer ■

BENCHMARK-SUITE

Um Geschwindigkeit und Bildqualität der 3D-Beschleuniger zu testen, haben wir zahlreiche Spiele als Benchmark verwendet. Auf der Cover-CD finden Sie den *Nice 2*-Benchmark, mit dem Sie auf eigene Faust die Performance Ihres Spiele-Rechners bestimmen können. Hier eine Übersicht der verwendeten Spiele.



- *Half-Life* Version 1.09
- *Turok 2* Demo TMark 1.0
- *Incoming* Framecounter
- *Q2* Version 3.20
- *Motorhead* Version 2.2
- *Nice 2* Benchmark
- *Expendable* Version 1.0

GRAFIK-TRENDS 1999

Welche Neuerungen haben TNT2 & Konsorten im Handgepäck? Wir geben Ihnen den plakativen Überblick über die wichtigsten Vorteile.

32 MByte RAM Karten mit TNT2, Savage4 und Rage 128 gibt es optional mit 32 MB Grafikspeicher. Nur wer seine Lieblingsspiele in extrem hohen Auflösungen und/oder in 32 Bit Farbtiefe genießen will, braucht diese Speicherausstattung.

Echtfarben-Rendern ATI macht mit der Rage Fury vor, daß 24/32 Bit genaues Rendern mit relativ geringen Performanceverlusten zu realisieren ist. Dank 32 MByte Speicher sind ausreichend Reserven da, um Spiele wie *Unreal* oder *Expendable* mit 16,7 Millionen Farben und einer sehr genauen Verdeckungsabfrage (Z-Buffering) auf den Monitor zu zaubern. Nun liegt es an den Spieleprogrammierern, diese Möglichkeiten richtig umzusetzen.

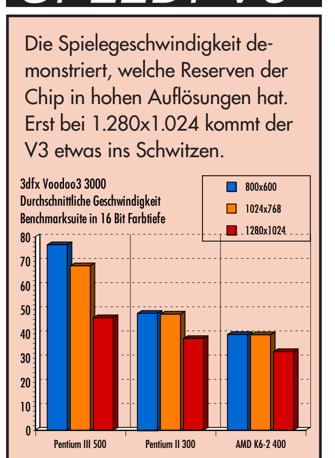
Hohe Taktfrequenzen War letztes Jahr ein Chiptakt von 100 MHz die Schallmauer, sind noch dieses Jahr die 200 MHz fällig. Der neueste Schrei sind Grafikchips derselben Serie, die mit unterschiedlichen Taktfrequenzen laufen. Selbst Matrox (G400 Max) und ATI (Rage 128 Pro) haben schon höhergetaktete Versionen angekündigt. Für den Spieler ist diese Maßnahme höchst undurchsichtig, da sich die abweichenden Taktungen sehr unterschiedlich in 3D-Spielen bemerkbar machen.

AGP 4X Es gibt zwar noch keine Motherboards für AGP 4X (die kommen erst im Sommer), aber manche Karten werden schon mit diesem Interface ausgeliefert. Steckplatztechnisch passen 4X-Karten auch in 2X-Slots, 2X-Karten aber nicht in 4X-Slots. Nach Aussage einiger Hersteller macht das 4X-Design Probleme mit Sockel 7 und Cyrix-CPUs.

Bump Mapping Schon letztes Jahr als 3D-Effekt hochgehandelt, wird Bump Mapping 1999 in zahlreichen Spielen die 3D-Landschaft verschönern. *Descent 3, Drakan, Black & White, Expendable, Dark Reign 2* und *Messiah* sind einige Beispiele, die sich dank dieser Technik echt wirkende Oberflächenstrukturen gönnen. Richtig spannend wird die Sache durch Environment Mapped Bump Mapping, das der G400 beherrscht.

Need for Speed: 3dfx Voodoo3 3000

Der 3D-Sprinter



In unserem Grafikkarten-Lineup ist der Voodoo3 aufgrund der konservativen Technik der umstrittenste Kandidat. Kann man die 3dfx-Entwicklung auf die Formel „hohe Geschwindigkeit, aber magere Bildqualität" reduzieren?

Wer die Artikel zum Thema V3 versus TNT2 im Internet verfolgt hat, kann angesichts der 3D-Glaubenskriege nur den Kopf schütteln. Wir haben uns intensiv mit dem strittigen 3D-Anwärter beschäftigt und alle für Spieler wichtigen Erkenntnisse zusammengetragen.

Bühne frei

Als erste Voodoo3-Variante erreichte uns die V3 3000, die mit 16 MByte SDRAM ausgestattet ist. Für satte 399 Mark erhält der Käufer neben einer V3-Platine mit TV-Ausgang ein sehenswertes Spielebundle (Infotelefon: 0180-5177617). Immerhin tummeln sich neben Vollversionen von *FIFA ´99* und *Unreal* auch *Descent 3: Sol Ascent* (ca. die Hälfte der Vollversion) sowie ein Upgrade-Coupon für *Unreal Tournament* im schicken Platinenkarton. Für den kleinen Bruder V3 2000 wird es kein Bundle geben, die Ausstattungs-Goodies des V3 3500 stehen noch nicht fest. Bei den Leistungswerten unterscheiden sich die V3-Varianten durch Taktfrequenz und den verwendeten Speicher. Von 143 MHz (V3 2000) über 166 MHz (V3 3000) bis zu 183 MHz (V3 3500) steigt die theoretische Füllrate der Chips linear an. Zur spielerischen Geltung kommen diese Unterschiede erst auf einer schnellen CPU, da nur wenige Spiele allein füllratenlimitiert sind. Der Anwender kann dabei direkt über die Registry oder über PowerStrip (siehe Heft-CD) wichtige 3D-Einstellungen der V3-Serie verändern. Im Handgepäck mit den Treibern kommt ein neuer OpenGL-Spieletreiber mit Versionsummer 1.48 daher – einen echten OpenGL-Treiber (ICD) hat 3dfx immer noch nicht fertiggestellt. Im Dauerbetrieb zeigte die V3 3000 trotz fühlbarer Wärmeentwicklung keine Aussetzer.

Chip und Speicher der V3 3000 laufen mit satten 166 MHz Taktfrequenz.

Der Bratpfannen-Passivkühler ist notwendig, um die Wärmeentwicklung zu reduzieren.

Spiele-Impressionen

Eines kann man dem V3 3000 nicht vorwerfen: daß er nicht teuflisch schnell wäre. Selbst ein V2-SLI-System hat leicht das Nachsehen, obwohl kein SLI-Besitzer nur deshalb aufrüsten sollte. Doch Geschwindigkeit allein genügt in den heutigen 3D-Zeiten nicht. In den Fragen der Kompatibilität schneidet der Voodoo3 hervorragend ab, da er alle wichtigen 3D-Schnittstellen (D3D, OpenGL und Glide) abdeckt. Kleinere Problemchen sind bei Glidespielen zu erwarten, bei denen auch schon der Banshee Kummer machte (siehe dazu im Internet www.billsworkshop.com). Außerdem kann das Upgrade auf V3 heikel werden, wenn Treiberreste einer alten Voodoo-Karte im System schlummern. Was die Bildqualität angeht, so braucht sich der Voodoo3 in 16 Bit Farbtiefe vor keinem Konkurrenten zu verstecken. Der Anwender kann im 3D-Menü notfalls einen Verschönerungsfilter aktivieren, der nur minimale Performanceauswirkungen hat. In der aktuellen Treiberversion ist jedoch nur der D3D-Filter richtig eingebaut; den Glide-Schalter muß man über die Registry einstellen. Die zweifellos bestehenden Qualitätsnachteile der V3-Architektur (16 Bit Rendern, 16 Bit Z-Buffer, max. 16 MByte Speicher, geringe Texturgrößen, kein AGP-Texturing) muß man auf spielerischer Ebene beurteilen (siehe Grafikkarten-Fazit). Bis zum Erscheinen von TNT2-Ultra-Platinen bleibt der V3 3000 jedenfalls der Geschwindigkeitskönig.

SPEED: V3

Die Spielegeschwindigkeit demonstriert, welche Reserven der Chip in hohen Auflösungen hat. Erst bei 1.280x1.024 kommt der V3 etwas ins Schwitzen.

3dfx Voodoo3 3000
Durchschnittliche Geschwindigkeit
Benchmarksuite in 16 Bit Farbtiefe

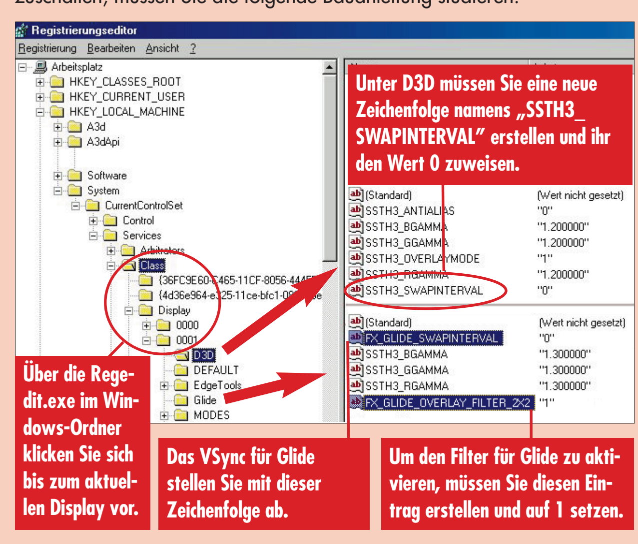
800x600 | 1024x768 | 1280x1024

0 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80

Pentium III 500 | Pentium II 300 | AMD K6-2 400

TUNING: V3 3000

Der Treiber der V3-Platinen läßt nur wenig 3D-Einstellungen zu. Um die vertikale Synchronisation (VSync) zwischen Grafikkarte und Monitor auszuschalten, müssen Sie die folgende Bauanleitung studieren:



Unter D3D müssen Sie eine neue Zeichenfolge namens „SSTH3_SWAPINTERVAL" erstellen und ihr den Wert 0 zuweisen.

Über die Regedit.exe im Windows-Ordner klicken Sie sich bis zum aktuellen Display vor.

Das VSync für Glide stellen Sie mit dieser Zeichenfolge ab.

Um den Filter für Glide zu aktivieren, müssen Sie diesen Eintrag erstellen und auf 1 setzen.

VERSIONEN

Alle V3-Varianten im Überblick.

V3	Takt	Besonderheiten
2000	143 MHz	Kein Bundle, PCI-Version
3000	166 MHz	Spielebundle, TV-Ausgang
3500	183 MHz	Bundle, LCD- und TV-Ausgang

RANKING

Voodoo3 3000

Ausstattung	86%
Features	83%
Performance	90%
Wertung	**88%**
Hersteller	3dfx
Preis	DM 399,-

STÄRKEN
Hoher Takt, Glide-kompatibel, AMD-Optimierungen

SCHWÄCHEN
16-Bit-Beschränkung, D3D-Speed, Texturgrößen

Rivale der 3D-Rennbahn: Elsa Erazor III

Der Alleskönner

Die Zeit der Spekulationen ist vorbei. Rechtzeitig zum Schwerpunktthema trudelten gleich zwei Beschleuniger auf TNT2-Basis im Labor ein. Verfolgen Sie mit uns, ob die Erazor III und die Maxi Gamer Xentor das Tor zum 3D-Thron aufstoßen können.

Nach endlosen Telefonaten war es soweit: Vor uns lag eine testbare TNT2-Platine aus dem Hause Elsa. Zur Erazor III gesellte sich ein Previewboard von Guillemot, das wir ebenfalls durch den Benchmark-Parcours schickten. Berauschende Ergebnisse pflasterten den Weg der TNT2-Kollegen.

Inhaltsverzeichnis

Elsa (0241-6065112) geht bei der Erazor III keine Speicherkompromisse ein und gönnt dem neuen Spieler-Flaggschiff satte 32 MByte SDRAM. Weitere Ausstattungs-Pluspunkte sammelt die Karte durch das Spielebundle (*Rollcage* von Psygnosis), das hervorragende Handbuch und eine 6 Jahre umfassende Garantie. Insofern erscheint der stolze Preis von 399 Mark für das Mitte Mai angekündigte Board durchaus fair. Ein Soft-DVD-Player muß jedoch für 30 Mark separat dazu bestellt werden. Hardwareseitig basiert die Erazor III auf dem „normalen" TNT2 und verfügt über eine Taktung von 125/140 MHz (Chip/Speicher). Über eine Elsa-Platine auf TNT2-Ultra-Basis mit Chipfrequenzen von 150+ läßt sich im Moment nur spekulieren. Die recht konservative Taktung der Erazor III (zum Vergleich: Guillemot taktet die Einstiegs-Xentor mit 135/166 MHz) begründet Elsa mit Stabilitätsargumenten. Das uns zur Verfügung gestellte Testmuster lief noch mit 125/150 MHz, weshalb die Benchmarkergebnisse je nach Spiel zwischen 2 und 5% zu hoch liegen. Beim Einbau der Karte sollte man unbedingt darauf achten, im Motherboard-BIOS den Eintrag „Assign IRQ to VGA" auf Enabled zu stellen. Nach der Installation wird der Anwender mit den bekannten Tuningmenüs der Riva-Karten von Elsa konfrontiert. Ein genauer Blick in die Optionsvielfalt lohnt sich auf jeden Fall, wie unser Extrakasten zeigt. Performancefreaks sollten unter Direct3D die vertikale Synchronisation abstellen und das automatische MIP-Mapping aktivieren. Letzteres führt bei manchen Spielen zwar zu kleineren Fehldarstellungen, sorgt aber gerade in hohen Auflösungen für enorme Geschwindigkeitsschübe.

Speichertechnisch geht Elsa in die Vollen und bietet 32 MByte SDRAM.

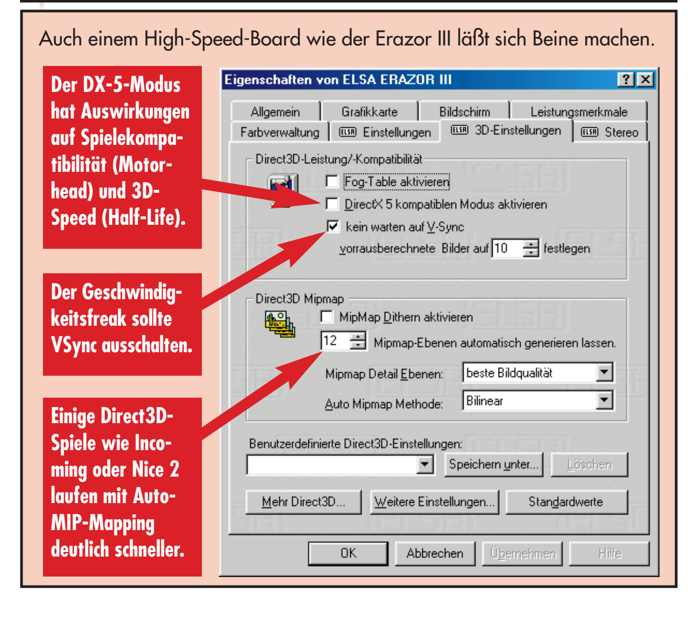
Chip und Speicher sind mit 125/140 MHz vergleichsweise niedrig getaktet.

Erstaufführung

Nachdem die Hardware-Redaktion die optimalen 3D-Settings ausgetüftelt hatte, konnte die Erazor III ihr enormes Spielepotential frei entfalten. Im Bereich Bildqualität ließ die Platine wie schon der Vorgänger Erazor II (Riva TNT) wenig Wünsche offen. Während sie in 16 Bit keine sichtbaren Verbesserungen gegenüber der Voodoo-Konkurrenz aufwies, verwöhnte der 32-Bit-Modus in *Expendable* oder *Heretic 2* die Augen des Testers. Auf einem PII 300 oder K6-2 400 verursachte der Umstieg auf hohen Auflösungen oder Farbtiefen geringe Speedeinbrüche. Anders gestaltet sich die Situation auf einem PIII 500; hier verliert die Erazor III in 1.280x 1.024 und beim Farbtiefen-Wechsel deutlich. Besonders die Geschwindigkeit in 32 Bit fällt in hohen Auflösungen relativ enttäuschend aus, da die Karte bis zu 70% gegenüber der 16-Bit-Darstellung einbricht. Im direkten Vergleich zum Voodoo3 skaliert der TNT2 offenbar besser mit der CPU-Leistung, da er die Polygondaten etwas schneller verarbeiten kann. Die Erazor III verträgt sich auf jeden Fall sehr gut mit schnellen Intelsystemen und liefert besonders in reinen Direct3D-Spielen eine fulminante Vorstellung ab. Der 3DNow!-Support für den K6-2 oder K6-III ist angesichts der Frameraten jedoch bisher keine Offenbarung.

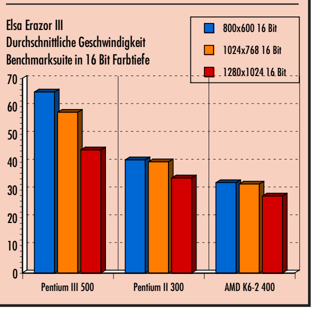
TUNING: ERAZOR III

Auch einem High-Speed-Board wie der Erazor III läßt sich Beine machen.



SPEED

Auf dem PII 300 und K6-2 400 verliert die Erazor III relativ wenig Speed beim Wechsel in hohe Auflösungen. Erst der PIII 500 liefert dem Grafikchip die Polygondaten schnell genug, um ihn richtig auszulasten.



RANKING

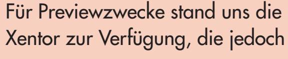
Erazor III	
Ausstattung	88%
Features	88%
Performance	86%
Wertung	**87%**
Hersteller	Elsa
Preis	ca. DM 399,-

STÄRKEN
D3D-Speed, 32 MByte RAM, Garantiezeit

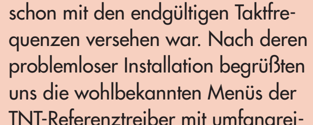
SCHWÄCHEN
AMD-Support, niedriger Takt, 32-Bit-Speed

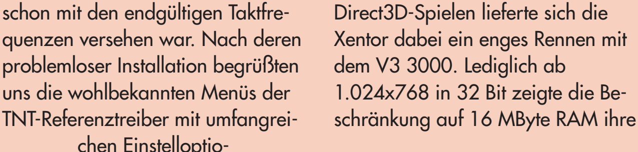
PREVIEW: GUILLEMOT MAXI GAMER XENTOR

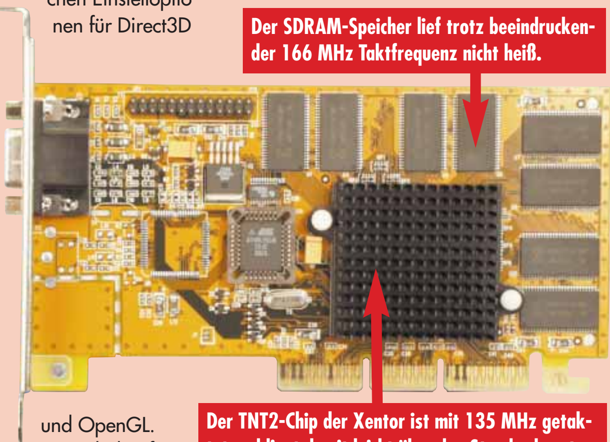
Schon Ende April will Guillemot mit der Auslieferung von TNT2-Karten beginnen und hat damit einen leichten Zeitvorsprung vor der übrigen Konkurrenz. Als erstes Produkt aus der Riva-Kollektion wird die Maxi Gamer Xentor eintreffen, die mit dem TNT2, 16 MB SDRAM und 135 MHz Chiptakt bzw. 166 MHz Speicherfrequenz im Handgepäck daherkommt. Die angepeilten Investitionskosten liegen bei 280 Mark, was gerade bei preisbewußten Spielern für Aufregung sorgen dürfte. Die Flaggschiff-Position im 3D-Sortiment nimmt jedoch die Xentor 32 ein. TNT2 Ultra, 32 MB SGRAM, TV-Out und Taktfrequenzen von voraussichtlich 166/183 MHz (Chip/Speicher) werden beim High-end-Zocker für reichlich Spielespaß sorgen.



Für Previewzwecke stand uns die Xentor zur Verfügung, die jedoch schon mit den endgültigen Taktfrequenzen versehen war. Nach deren problemloser Installation begrüßten uns die wohlbekannten Menüs der TNT-Referenztreiber mit umfangreichen Einstelloptionen für Direct3D und OpenGL. Der Schalter für die vertikale Synchronisation zwischen Karte und Monitor muß jedoch mittels eines Tricks (siehe Bild) aktiviert werden; er zeigt sich anschließend in den erweiterten 3D-Einstellungen. In den Spielebenchmarks schlug sich die Xentor hervorragend und konnte ihre hohen Taktraten besonders auf unserem PIII-System optimal umsetzen. In reinen Direct3D-Spielen lieferte sich die Xentor dabei ein enges Rennen mit dem V3 3000. Lediglich ab 1.024x768 in 32 Bit zeigte die Beschränkung auf 16 MByte RAM ihre Wirkung, weshalb Highend-Spieler auf die 32-MByte-Version warten sollten. Der finale Test wird in der nächsten Ausgabe stattfinden. Für einen Preis unter 300 Mark hat Guillemot mit der Xentor einen Trumpf im Ärmel, um im Kartenspiel der Hardware-Hersteller eine wichtige Rolle zu spielen.

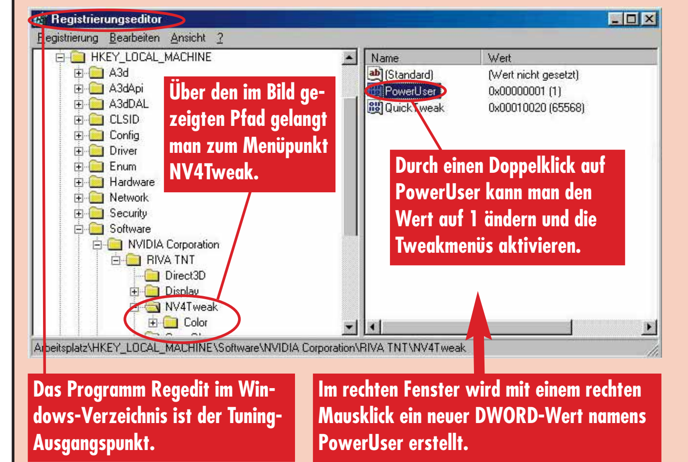






Der SDRAM-Speicher lief trotz beeindruckender 166 MHz Taktfrequenz nicht heiß.

Der TNT2-Chip der Xentor ist mit 135 MHz getaktet und liegt damit leicht über den Standardwerten.



Über den im Bild gezeigten Pfad gelangt man zum Menüpunkt NV4Tweak.

Durch einen Doppelklick auf PowerUser kann man den Wert auf 1 ändern und die Tweakmenüs aktivieren.

Das Programm Regedit im Windows-Verzeichnis ist der Tuning-Ausgangspunkt.

Im rechten Fenster wird mit einem rechten Mausklick ein neuer DWORD-Wert namens PowerUser erstellt.

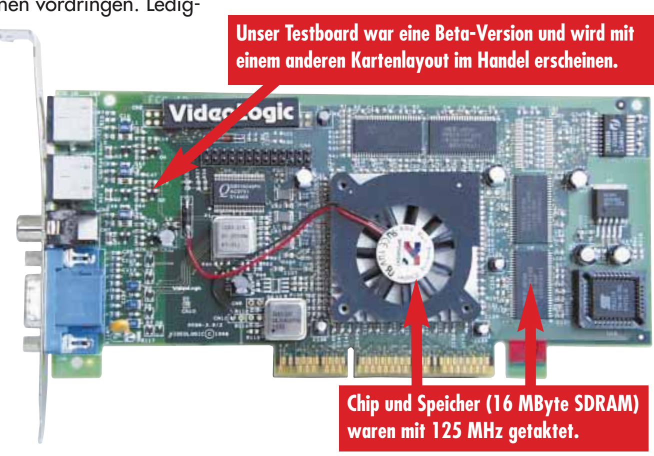
Exklusiv-Preview: VideoLogic Neon 250

Der Spätzünder



Was lange währt, wird endlich gut. Nach der Sendepause meldet sich VideoLogic ab Mai mit einem neuen Grafikchip zurück. Die erste Platine aus der PowerVR-2-Familie heißt Neon 250 und trudelte im Betazustand ein.

Nach der Arbeit für die Dreamcast-Konsole setzt VideoLogic (06103-934714) nun alles daran, PC-Grafikkarten mit dem PowerVR 250 erfolgreich in den Handel zu bringen. Unsere Messungen mit einem 125 MHz getakteten Previewboard der Neon 250 haben gezeigt, daß die Chancen dafür nicht schlecht stehen. Grundsätzlich gleicht der PowerVR 250 seine vergleichsweise niedrige Taktfrequenz durch die besondere Zeichentechnik aus. Er berechnet die Bilder nicht wie die Konkurrenz Zeile für Zeile, sondern bringt das Bild in kleinen Blöcken (engl.: Tiles) auf den Bildschirm. Beim Vorgänger PowerVR PCX2 hing die 3D-Geschwindigkeit sehr stark von der CPU-Leistung ab. Die Neon 250 zeigte aber auch auf einem Pentium II 300 schon ansprechende Performancewerte und verlor beim Wechsel von 800x600 auf 1.024x768 Bildpunkte nur minimal an Geschwindigkeit. Auf dem Pentium III 500 sah die Situation anders aus: Frei von CPU-Hindernissen sank die Framerate beim Umstieg auf 1.024x768 in 16 Bit um ca. 25%. In 32 Bit Farbtiefe brach die Spieleleistung deutlich ein, was aber durchaus am Previewcharakter der Neon 250 liegen kann. Außerdem denkt VideoLogic über eine Variante mit 32 MByte nach. Gerade in *Half-Life* und *Q2*, die einen speziellen PowerVR-Renderer verwendeten, konnte das Board glänzen und in TNT2-Regionen vordringen. Lediglich kleinere Fehldarstellungen bei Transparenzeffekten störten das Bild in *Half-Life*. In Direct3D müssen die PowerVR-Techniker wohl noch etwas nachsitzen, um die Konkurrenz ähnlich gut attackieren zu können. Der angestrebte Preis von 390 Mark katapultiert die Neon 250 in obere Preisregionen.



Unser Testboard war eine Beta-Version und wird mit einem anderen Kartenlayout im Handel erscheinen.

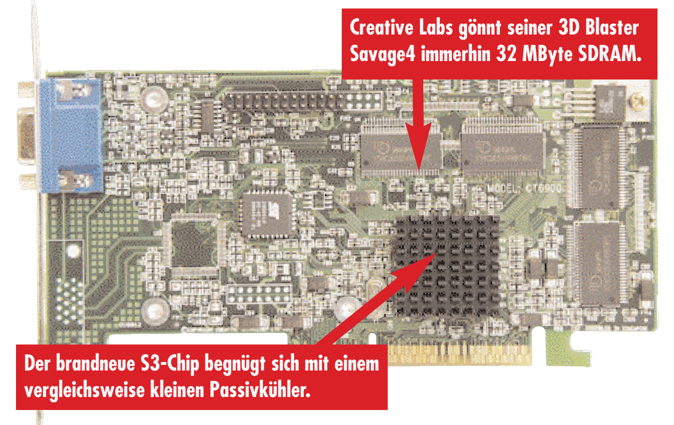
Chip und Speicher (16 MByte SDRAM) waren mit 125 MHz getaktet.



First Look: Creative Labs 3D Blaster Savage4

Der 3D-Underdog

Der einstige Chipgigant S3 will es wissen. Savage4 heißt das Silizium-Wunderkind, das den 3D-Durchbruch schaffen soll. Zu welchen Taten der Chip fähig ist, konnten wir anhand der 3D Blaster Savage4 von Creative Labs nachprüfen.



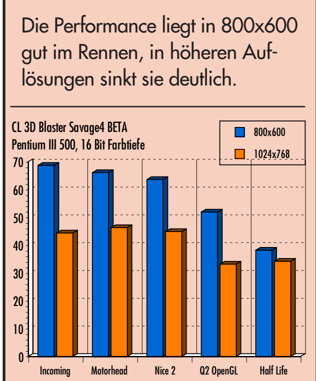
Während das Internet von TNT2- und V3-Tests überquillt, sind Aussagen zu Savage4-Boards eine Seltenheit. Umso erfreulicher stimmte uns die Tatsache, daß Creative Labs eine Platine entbehren konnte. Die 3D Blaster Savage4 war mit 120/133 MHz (Chip/RAM) getaktet. Leider steht die endgültige Taktung noch nicht fest.

3D-Inventar

Die 3D Blaster Savage4 basiert wie die meisten Savage4-Karten im Endkundenmarkt auf der Pro-Chipvariante, die die höchsten Taktfrequenzen zuläßt. Es ist sehr wahrscheinlich, daß einige Anbieter das Maximum von 125/143 MHz ausreizen werden, um die 3D-Performance einer Einstiegs-TNT2-Platine zu erreichen. Eine wesentliche Besonderheit der 3D Blaster Savage4 besteht in der Speicherausstattung und dem Preis. Eine Savage4-Karte mit 32 MByte SDRAM für voraussichtlich 249 Mark: Das macht Creative Labs wahrscheinlich so schnell keiner nach.

SPEED: S3

Die Performance liegt in 800x600 gut im Rennen, in höheren Auflösungen sinkt sie deutlich.



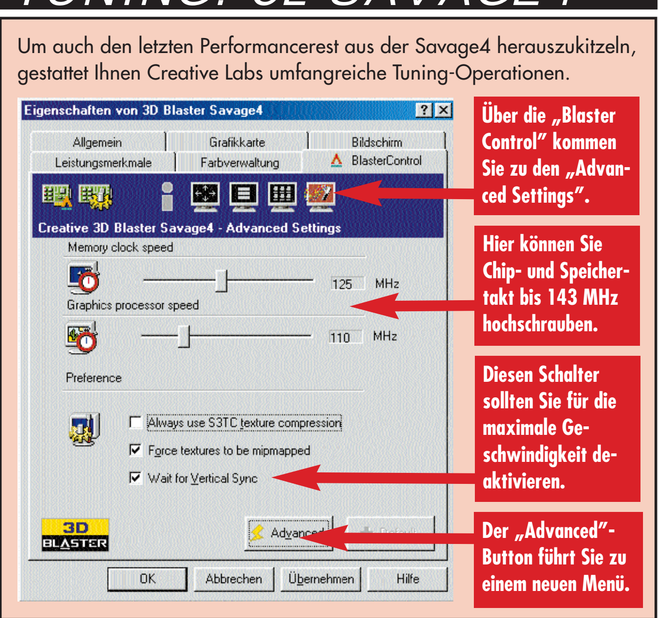
Texture in Action

Neben dem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis ist allen S3-Platinen die hardwareseitige Unterstützung der S3 Texture Compression (S3TC) gemeinsam. Sie wird seit Version 6.0 von DirectX unterstützt und bietet für Spieleentwickler deshalb einen hohen Anreiz. Obwohl theoretisch jeder andere Grafikchip S3TC unterstützen könnte, machen momentan nur der Savage3D und der Savage4 von S3 davon Gebrauch. Das ist wohl auch einer der Gründe, warum sich S3TC im Spielebereich bisher nur schleppend durchsetzte (aktuelle Beispiele: *Unreal, Wargasm* und *Expendable*). Angesichts der angekündigten Top-Titel mit S3TC-Support wie *Unreal Tournament, Quake 3 Arena, MotoCross Madness 2, Anachronox* und *Max Payne* sieht die Zukunft dieser Technologie aber rosiger aus. Die Texturenkompression erlaubt das Zusammenschnüren von Polygontapeten im Verhältnis 6:1, wodurch sich das Datenaufkommen und der Speicherbedarf für das Bereithalten von Texturen verringert. Zum Vergleich: Viele 3D-Spiele des letzten Jahres verwendeten pro Szene zwischen acht und zwölf MByte Texturen. S3TC-Titel wie *Unreal Tournament* werden dagegen um die 50 MByte pro Spielszene besitzen. Die Praxistests mit der 3D Blaster Savage4 verliefen streßfrei, auch wenn die Treiber noch deutlich getunt werden müssen. Im aktuellen Stadium liegt die Geschwindigkeit leicht unterhalb der Rage Fury, was angesichts der höheren Taktung auf Treiberprobleme schließen läßt. Auffallend war der vergleichsweise starke Performance-Einbruch beim Umstieg auf höhere Auflösungen und Farbtiefen. Die Qualitätstests mit der Savage4 fielen sehr ansprechend aus. Spezielle S3TC-Levels für *Unreal* und *Q2* demonstrierten deutlich, daß die Qualität der Texturen durch die Kompression nur minimal leidet. Endgültige Tests, die auch den Geschwindigkeitsaspekt besser beleuchten, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe präsentieren.

Unreal mit 200 MB Texturen? Die S3-Levels sind aufgrund ihrer Hardware-Anforderungen noch Zukunftsmusik, zeigen aber eindrucksvoll das Spielepotential von S3TC.

TUNING: CL SAVAGE4

Um auch den letzten Performancerest aus der Savage4 herauszukitzeln, gestattet Ihnen Creative Labs umfangreiche Tuning-Operationen.





Ausgereifte Spätlese: ATI Rage Fury

Der Allrounder



Schon in PCG 2/99 stellte sich die Rage Fury unserem Benchmark-Parcours. Das endgültige Platinendesign und aufgebohrte Treiber sorgten jedoch für große Nachtest-Laune. Was kann der Rage 128 wirklich?

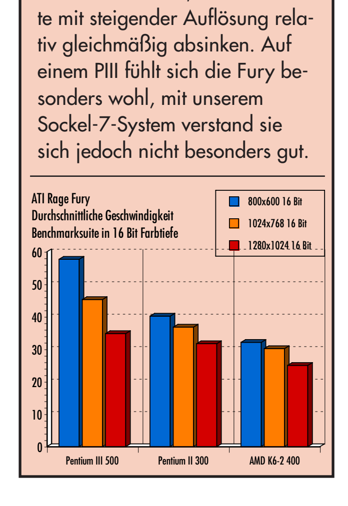
Das Fazit in unserem ersten Leistungstest war eher zwiespältig. So konnte sich die ATI-Vorzeigeplatine (089-665150) vor allem in hohen Auflösungen und Farbtiefen sehr gut in Szene setzen. Eher schwach präsentierte sich jedoch die Performance in niedrigen Auflösungen und die Bildqualität bei 16 Bit. Wie sieht die Situation im Mai aus, nachdem die ATI-Techniker genügend Zeit zum Optimieren hatten? Die Hardware-Redaktion hat die Rage Fury erneut zum Test vorgeladen und einige erstaunliche Erkenntnisse gewonnen.

Startschuß

Von den zahlreichen ATI-Grafikkarten auf Rage-128-Basis stellt die Rage Fury die interessanteste Variante dar. Die Gründe: 32 MB SDRAM, Rage 128 in GL-Ausführung, TV-Out zur Ausgabe auf dem Fernseher und maximale Rage-Taktfrequenzen. Der knackige Einstandspreis von 449 Mark wird leider nicht mit einem entsprechend dicken Softwarebundle versüßt; lediglich der bewährte DVD-Player von ATI hat den Weg in die Verpackung gefunden. Hardwareseitig ist die erfreulich hohe Speicherbewaffnung und die Zeichenarchitektur erwähnenswert. Wie der TNT arbeitet der Rage 128 mit zwei Render-Pipelines, wodurch er Spiele mit mehreren Texturschichten wie *Q2* oder *Expendable* flott darstellen kann. Weitere 3D-Features umfassen einen 32 Bit genauen Z-Puffer, 32-Bit-Rendern, einen 8 Bit großen Stencil Puffer für Spezialeffekte oder Bump Mapping. Bei den Taktfrequenzen mußte ATI die ursprünglichen Ziele zurücknehmen. Statt der angepeilten 100/120 MHz (Chip/Speicher) läuft die Rage Fury nun mit 103/103 MHz. Die aktuelle Treiberversion trägt das Kennzeichen 4.11.6060. Intern arbeitet ATI mit Hochdruck an der Version 4.11.6100, die wesentliche Verbesserungen beinhaltet. Deshalb sollten alle Rage-128-Besitzer im Laufe des Mai die ATI-Homepage ansteuern (http://support.ati-tech.com/drivers/rage128.html). Der uns zur Verfügung gestellte Treiber (CD 93) offenbarte zwei Möglichkeiten, 3D-Einstellungen vorzunehmen. Zum einen verbirgt sich hinter dem Programm Atipquaa.exe im Windows-System-Ordner ein Performanceschalter, der die vertikale Synchronisation steuert. Außerdem konnten wir mit Hilfe spezieller Registerkarten weitere Einstellungen im Qualitätsbereich vornehmen. Wer bequem Änderungen vornehmen will, sollte die neueste PowerStrip-Version auf der Heft-CD installieren.

SPEED: ATI

Deutlich zu sehen, daß die Werte mit steigender Auflösung relativ gleichmäßig absinken. Auf einem PIII fühlt sich die Fury besonders wohl, mit unserem Sockel-7-System verstand sie sich jedoch nicht besonders gut.

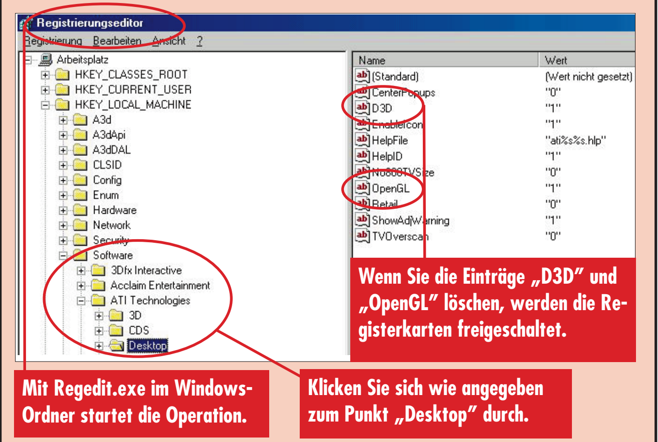


Im Rausch der Farbtiefe

Richtig in Fahrt kam der ATI-Beschleuniger auf dem PIII-System, wo er sich ein heißes Duell mit dem bisherigen Spitzenreiter Riva TNT lieferte und die Nase vorne behielt. Gerade in 1.024x768 Bildpunkten hat die Rage Fury noch ordentlich Power. Auch der 32-Bit-Modus setzte hohe Maßstäbe für die Konkurrenz, da die Fury selbst in 1.280x1.024 Bildpunkten nicht mehr als 25% gegenüber der 16-Bit-Darstellung einbüßt. Den direkten Geschwindigkeitsvergleich mit V3 3000 oder TNT2-Platinen verliert die Fury jedoch spieleabhängig recht deutlich. In die Kategorie „Problemchen" fallen weiterhin der Dithering-Mechanismus (Herunterrechnen von 32 auf 16 Bit) und die Sockel-7-Unterstützung. So sehen manche 16-Bit-Spiele ohne Optimierungen durch den Anwender grobkörnig aus. Bei der uns zur Verfügung gestellten Treiberversion machte der ALi Aladdin arge Probleme unter 16 Bit, während der MVP3 pflegeleicht war. Wer auf der Suche nach einer kompletten Multimedialösung ist, sollte nach der All-in-Wonder 128 Ausschau halten.

TUNING: RAGE FURY

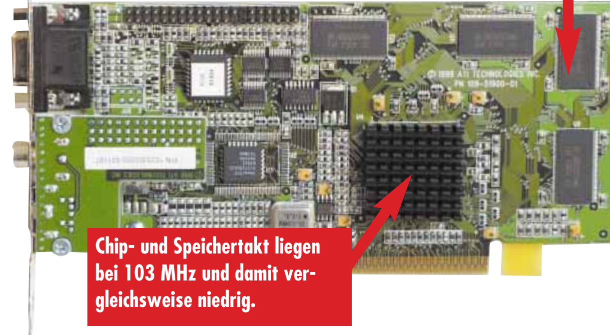
Sie vermissen die Registerkarten für D3D und OpenGL in den erweiterten Grafik-Einstellungen der Fury? Dann sollten Sie den untenstehenden Trick anwenden. Doch Vorsicht: Der D3D-Vsync-Schalter ist falsch beschriftet und sollte für maximale Performance aktiviert werden.



Wenn Sie die Einträge „D3D" und „OpenGL" löschen, werden die Registerkarten freigeschaltet.

Mit Regedit.exe im Windows-Ordner startet die Operation.

Klicken Sie sich wie angegeben zum Punkt „Desktop" durch.



Durch die dicke Speicherausstattung läuft die Fury auch in hohen Auflösungen und Farbtiefen recht flott.

Chip- und Speichertakt liegen bei 103 MHz und damit vergleichsweise niedrig.

RANKING

Rage Fury

Ausstattung	80%
Features	85%
Performance	78%
Wertung	**80%**
Hersteller	ATI
Preis	DM 449,-

STÄRKEN
32 MB RAM, 32 Bit Rendern

SCHWÄCHEN
Niedriger Takt, hoher Preis, aktueller Treiber



Frühjahrs-Bilanz: Wie gut sind die neuen Grafikkarten?

Der Showdown

Ihnen raucht angesichts technischer Details schon der Kopf? Dann wird es Zeit, die Einzelergebnisse in zusammenfassende Bahnen zu lenken. Hier das Fazit der Hardware-Redaktion zum Thema 3D-Grafikkarten und Spiele.

Voodoo3 gegen den Rest der Grafik-Welt. Konservative Renderarchitektur gegen innovative Qualitätsfeatures. So lauten die Paarungen im Kampf um den 3D-Thron. Der wichtigste Baustein in diesem Wettbewerb ist das Verarbeiten der Spieledaten in 32 Bit Farbtiefe. Der Voodoo3 kann seine Daten nur in 16 Bit Farbtiefe (also mit ca. 65.000 Farben) auf den Monitor ausgeben, während die Konkurrenz 24/32 Bit beherrscht (16,7 Mill. Farben plus Transparenzinfos). Die Bewertung dieses theoretischen Nachteils muß anhand von Spielen in der Praxis erfolgen. Zuerst muß ein Titel 24-/32-Bit-Rendern überhaupt unterstützen, was noch längst keine Selbstverständlichkeit ist. Immerhin erfüllt eine wachsende Zahl an Neuerscheinungen diese Bedingung (z. B. *Rollcage, Speedbusters, Dethkarz, Half-Life*). Nun nimmt der Zocker den Qualitätsunterschied zwischen 16 und 32 Bit nicht automatisch wahr (bestes Beispiel: *Q2* und *Turok 2*), da das Ausgangsmaterial der Texturen nicht immer in Echtfarben vorliegt. Erst bei hervorragend programmierten 24-/32-Bit-Spielen der Marke *Expendable* haben TNT2 und Rage 128 einen Qualitätsvorteil, da die 16-Bit-Technik bei mehreren Texturschichten und Transparenzebenen Beschränkungen offenbart. Eine ganz andere Frage ist, wie schnell diese Karten 24/32 Bit in 3D berechnen können. Schon in 1.024x768 muß der Spieler mit deutlichen Geschwindigkeitseinbußen rechnen, wie die Tabelle im „Rechenzentrum" zeigt. Frameraten im Austausch gegen Bildqualität: Diese Entscheidung muß jeder Spieler selber treffen. Wer damit leben kann und seine Grafikkarte zukunftsorientiert kauft, sollte sich eine Karte mit 24-/32-Bit-Option zulegen. Wer Speed ohne Kompromisse mag, sollte sich besser ein MegaHertz-Monster kaufen.

STATEMENT

Das Fazit nach Hunderten von Tests fällt nicht leicht. Zweifelsohne verrichten alle Karten ihre 3D-Arbeit schneller und etwas schöner. Aber: Keiner der Kandidaten kann auf einer langsamen CPU Geschwindigkeitswunder vollbringen. Insofern offenbart die neue 3D-Generation erst auf schnellen Intel-CPUs oder in hohen Auflösungen Vorteile gegenüber TNT und Banshee.

V3 3000: Bis zum Erscheinen des V3 3500 oder TNT2 Ultra der Geschwindigkeitskönig. Die Bildqualität wurde im Vergleich zum V2 verbessert. Die V3-Technik ist leider wenig zukunftsorientiert, was einige wichtige Spieletitel durch Qualitätseinbußen bestrafen.

Elsa Erazor III: Elsa geht auf Nummer Sicher und taktet sein Board mit konservativen Werten. Den Kampf gegen den V3 gewinnt die Erazor III deshalb nur in D3D. Die TNT2-Platine ist dank 32 MB eine sichere Investition für die Zukunft.

ATI Rage Fury: Die Fury ist eine gute Allzweckkarte, die durch Technik und Ausstattung überzeugen kann – wenn ATI den 6.10-Treiber fertiggestellt hat. Leider verliert sie gerade auf schnellen Rechnern deutlich an 3D-Speed.

RECHENZENTRUM

Sie wollen den Performance-Durchblick? Im Folgenden sehen Sie, wie gut die 3D-Karten mit verschiedenen CPUs zusammenarbeiten. Die absoluten Zahlen entsprechen der durchschnittlichen Geschwindigkeit in allen Benchmarks. Als Maßstab für die Prozentwerte mußte eine Voodoo Banshee herhalten. Den Umstieg von 16 auf 32 Bit Farbtiefe haben wir ebenfalls gemessen.

Pentium III 500: Spielegeschwindigkeit in 16 Bit

	Banshee	Riva TNT	Rage Fury	Erazor III	V3 3000
800x600	56,8 (+/- 0)	58,5 (+ 3%)	57,7 (+ 2%)	65,1 (+ 15%)	76,7 (+ 35%)
1.024x768	40,1 (+/- 0)	46,1 (+ 15%)	46,7 (+ 16%)	57,8 (+ 44%)	68,0 (+ 70%)
1.280x1.024	27,5 (+/- 0)	33,8 (+ 12%)	34,8 (+ 13%)	44,3 (+ 61%)	46,5 (+ 69%)

Pentium II 300: Spielegeschwindigkeit in 16 Bit

	Banshee	Riva TNT	Rage Fury	Erazor III	V3 3000
800x600	42,4 (+/- 0)	40,4 (- 5%)	40,2 (- 5%)	40,7 (- 4%)	48,3 (+ 14%)
1.024x768	36,1 (+/- 0)	36,3 (+ 1%)	36,8 (+ 2%)	40,0 (+ 11%)	48,0 (+ 33%)
1.280x1.024	26,5 (+/- 0)	28,2 (+ 6%)	31,7 (+ 20%)	34,2 (+ 29%)	37,9 (+ 43%)

AMD K6-2 400: Spielegeschwindigkeit in 16 Bit

	Banshee	Riva TNT	Rage Fury	Erazor III	V3 3000
800x600	37,3 (+/- 0)	32,0 (- 14%)	32,1 (- 16%)	32,5 (- 15%)	39,6 (+ 6%)
1.024x768	33,3 (+/- 0)	30,3 (- 9%)	30,2 (- 10%)	32,0 (- 4%)	39,5 (+ 19%)
1.280x1.024	25,7 (+/- 0)	25,3 (- 2%)	25,0 (- 3%)	27,7 (+ 8%)	32,5 (+ 26%)

Pentium III 500: 3D-Speed in 16/32 Bit; ausgewählte Benchmarks

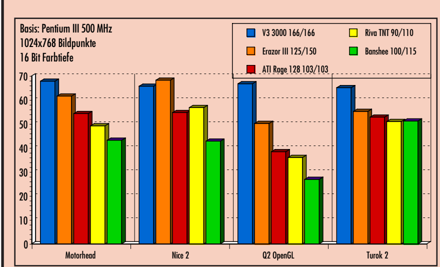
	Erazor III 16 Bit	Erazor III 32 Bit	Fury 16 Bit	Fury 32 Bit
800x600	70,5 (+/- 0)	62,7 (- 12%)	62,6 (+/- 0)	57,4 (- 9%)
1.024x768	62,8 (+/- 0)	44,8 (- 40%)	48,8 (+/- 0)	41,7 (- 19%)
1.280x1.024	48,3 (+/- 0)	27,5 (- 75%)	37,9 (+/- 0)	29,1 (- 30%)



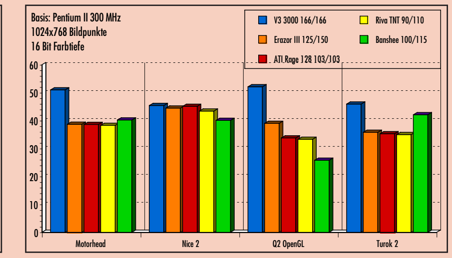
Bump Mapping in Action. Der mit Oberflächenstrukturen verschönerte Slave Zero-Roboter ist leicht zu erkennen. Sein normal texturierter Kollege sieht dagegen alt aus.

BENCHMARKZENTRALE: DIE 3D-PERFORMANCE

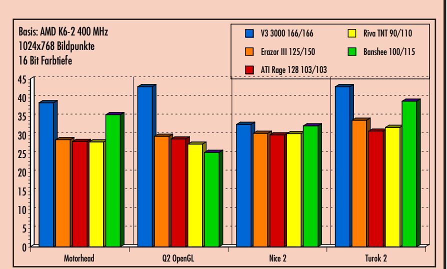
Alle Kandidaten wurden mit drei Testsystemen konfrontiert, die sich nur durch die CPU unterschieden. Der Pentium III 500 zeigt schön, wie schnell Grafikkarten ohne CPU-Bremse arbeiten können. Doch wie flott arbeiten die 3D-Beschleuniger mit einem PII 300 und K6-2 400 zusammen?



Auf einer High-End-CPU zeigen V3 3000 und Erazor III ihre Stärken und sind überall ganz vorne. Nice 2 deutet an, daß der TNT2 in reinen D3D-Spielen stark ist.



Die Unterschiede sind nicht gerade riesig – lediglich der V3 3000 und die Erazor III setzen sich etwas ab. Ansonsten können TNT & Banshee noch gut mithalten.



Verkehrte Welt: Offensichtlich nimmt nur 3dfx den 3DNow!-Support richtig ernst. Anders läßt sich das Abschneiden der Konkurrenz kaum erklären.



Die Referenzprodukte auf einen Blick

Die Bestenliste

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	3/99	0180-5121213	DM 1.400,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 1.395,-	81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 2.298,-	81%
Taxan	Ergovision 975	3/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	3/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	74%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 399,-	88%
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87%
ATI	Rage Fury	6/99	089-66515-0	DM 449,-	80%
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 249,-	79%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 269,-	78%
Hercules	Dynamite TNT	Neu	089-89890573	DM 249,-	77%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 239,-	77%
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	DM 229,-	76%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	86%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	089-9579081	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 69,-	75%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 119,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 199,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74%
Endor Fanatec	Monte Carlo	Neu	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 449,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%



Tips & Tricks

RollerCoaster Tycoon

Aufgrund des großen Erfolgs von Rollercoaster Tycoon haben wir nochmals vier Seiten Tips für Sie zusammengestellt. Außerdem komplett gelöst: Die Commandos-Mission-CD „Im Auftrag der Ehre“, Lands of Lore 3 und die Asiaten-Kampagne der Siedler-Mission-CD.

INHALT 6/99



6/99

TIPS-INDEX

* KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/eMail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Letzten Sommer hat Eidos mit Commandos – Hinter feindlichen Linien einen Überraschungs-Hit gelandet. Die Mission CD „Im Auftrag der Ehre" bietet neben neuen Funktionen acht neue Einsätze. Auf zehn Seiten haben wir alle Missionen für Sie gelöst.

ALLGEMEINE TIPS

Neue Gegenstände

Faust (Green Beret), Keule (Fahrer), Äther (Spion)
Durch diese neuen Gegenstände ist es nun möglich, Gegner zu betäuben. Mit den Handschellen des Green Berets oder des Spions lassen sich die ohnmächtigen Gegner dingfest machen. Vorsicht: Nach kurzer Zeit kommen bewußtlose Soldaten wieder zu sich und schlagen sofort Alarm, wenn sie nicht gefesselt werden.

Handschellen

Der Green Beret und der Spion verfügen über Handschellen. Ist ein Gegner bewußtlos (Faust, Keule oder Äther), halten die Handschellen ihn fest. Gefesselte Feinde können vom Green Beret oder Spion getragen werden. Außerdem lassen sich die „eroberten" Soldaten fernsteuern (Marionette).

Marionetten-Funktion

Jeder Commando kann einen gefesselten Gegner als Marionette benutzen. Der Soldat befindet sich dann unter Ihrer Kontrolle und kann andere Feinde ablenken (Magazin). Der Commando, der den Soldaten steuert, muß unbedingt direkten Sichtkontakt zu seinem Opfer haben. Den Soldaten kann man nicht aus dem Wirkungsbereich laufen lassen, bewegt man jedoch den Commando außerhalb der Sichtlinie, schlägt der Gefangene sofort Alarm.

Magazin

Ein ferngesteuerter Soldat kann Kollegen des gleichen Rangs mit einem Magazin ablenken. Er übernimmt in diesem Fall die Ablenkungsfunktion des Spions. Wenn der Spion und eine Marionette gleichzeitig verfügbar sind, können zwei Gegner gleichzeitig abgelenkt werden.

Kleiderbügel (Spion)

Gefangenen Gegnern kann der Spion jetzt die Uniform abnehmen. Es ist jedoch Vorsicht geboten: Mit der Uniform eines regulären Soldaten wird der Spion von jedem Offizier sofort erkannt und enttarnt. Seien Sie also äußerst achtsam, wenn Sie in einer Soldatenuniform durch die Gegend laufen.

Gewehr (Fahrer)

Das Gewehr des Fahrers hat eine ähnlich große Reichweite wie das Scharfschützengewehr, mit dem Nachteil, daß es nicht lautlos funktioniert. Wenn Sie sich jedoch außerhalb der Reichweite von Kasernen befinden, ist diese Waffe sehr nützlich.

Stein, Zigarettenpackung (alle)

Alle Commandos haben jetzt die Möglichkeit, Soldaten abzulenken. Steine führen alle Mitglieder der Truppe immer bei sich, Zigaretten können ausgeschalteten Gegnern abgenommen werden. Wenn Sie einen Soldaten mit Steinen bewerfen, wird sich dieser umdrehen und in die Richtung sehen, wo der Stein hergekommen ist. Eine Schachtel Zigaretten im Sichtbereich einer Wache kann diese von ihrem Posten locken.

Neue Taktiken

Das Zusammenspiel der Einheiten ist enorm verbessert worden. Da jetzt jeder Commando mit Steinen oder Zigaretten ein Ablenkungsmanöver einleiten kann, sind Sie sehr viel flexibler in Ihrer Vorgehensweise.

Festnehmen statt eliminieren

Es ist oft sehr viel einfacher, einen Gegner bewußtlos zu schlagen und ihn sofort zu fesseln, als ihn einfach auszuschalten. Wenn Sie zum Beispiel eine Wache ausschalten wollen, die in kurzen Zeitabständen von einem anderen Soldaten gesehen wird, ist es meist nicht möglich, den Körper rechtzeitig zu verbergen. Durch die Festnahme haben Sie eine schnellere und sicherere Methode, die Wache loszuwerden:

- Der Green Beret (oder der Spion) schleicht sich von hinten an.
- Sobald das Opfer nicht von anderen Soldaten gesehen wird, betäuben Sie ihn mit einem Faustschlag oder einer Portion Äther.
- Sofort nachdem der Gegner zu Boden gegangen ist, können Sie die Handschellen anlegen.
- Damit der gefesselte Soldat nicht gesehen wird, nutzen Sie sofort die Marionetten-Funktion.

Jetzt können Sie die Wache in aller Ruhe in eine uneinsehbare Ecke bugsieren. Dort fesseln Sie den Soldaten. Es bedarf dafür etwas Übung, aber es ist durchaus möglich, die gesamte Abfolge in wenigen Sekunden zu schaffen. Achten Sie darauf, daß der Commando kriecht, während Sie die Marionetten-Funktion benutzen.

ALLGEMEINE VORGEHENSWEISE

Gegner beobachten

Sehen Sie sich das Wachsystem genau an. Suchen Sie nach Wachen, die nicht von anderen Soldaten gesehen werden. Machen Sie auch Orte ausfindig, die zu keinem Zeitpunkt vom Feind eingesehen werden können, um dort die Körper Ihrer Opfer zu deponieren. Achten Sie besonders auf Patrouillen.

Planen
Sie müssen nicht alle Wachen beseitigen, um ans Ziel zu kommen. Planen Sie zunächst eine Route. Vergessen Sie nicht, daß Ihre Männer nach getaner Arbeit das Gebiet wieder verlassen müssen. Sorgen Sie also dafür, daß der Fluchtweg frei ist. Vorsicht: Wenn Sie den Scharfschützen dabeihaben, müssen Sie sehr genau planen, wofür Sie die knappe Munition verwenden wollen. Einige Gegner lassen sich ausschließlich mit dem Präzisionsgewehr lautlos erledigen. Es ist sehr ärgerlich, eine Mission neu starten zu müssen, weil man zu Beginn Scharfschützen-Munition vergeudet hat.

Das Mikado-Prinzip
Commandos hat sehr viel mit dem Gesellschaftsspiel *Mikado* gemeinsam. Um das dichte Netz an Wachen zu durchdringen, müssen Sie stets nach einem Soldaten suchen, den Sie unbemerkt entfernen können. Ist dies geschafft, geht es nach dem gleichen Prinzip weiter. So lösen sich langsam, aber sicher die Maschen des Überwachungsnetzes des Feindes.

Gegner beseitigen
Der Green Beret und der Spion können wunderbar im Alleingang Wachen aus dem Weg räumen. Beide können lautlos zuschlagen (Messer, Gift) und ihre Opfer sofort an einen sicheren Ort tragen. Es gibt jedoch mehrere Varianten, eine Wache auszuschalten:

Einzelwachen
Eine Wache, die von keinem anderen Soldaten gesehen wird, ist am einfachsten auszuschalten. Schleichen Sie sich einfach von hinten an. Leider gibt es nur wenige Ziele, die so einfach zu beseitigen sind.

Zeitfenster
Oft werden Wachen nur zeitweise von einem Kollegen gesehen. Je nachdem, wie groß das „Zeitfenster" ist, können Sie im richtigen Augenblick zuschlagen und noch rechtzeitig das Opfer forttragen.

Sehr kleines Zeitfenster
Es kommt immer wieder vor, daß eine Wache nur einen kurzen Augenblick außerhalb des Sichtbereiches eines anderen Soldaten ist. Hier können Sie das weiter oben beschriebene Manöver „Festnehmen statt Eliminieren" anwenden.

Weglocken
Wenn Sie keine andere Möglichkeit haben, eine Wache aus dem Weg zu räumen, müssen Sie Ihr Opfer aus dem Blickwinkel anderer Soldaten locken. Sie können dafür den Sender, Zigaretten, Fußspuren, Steine etc. benutzen.

Ablenken
Wird eine Wache nur von einem anderen Soldaten gesehen, können Sie den „zweiten Mann" ablenken. Hierfür ist idealerweise der Spion zu Stelle. Wenn Sie keinen getarnten Spion in Ihrer Truppe haben, können Sie die Wache mit dem Locksender oder gezielten Steinwürfen ablenken.

Scharfschütze
Der Schütze muß beim Schießen kurz in die Hocke gehen. Dabei kann er leichter entdeckt werden. Bei höher gelegenen Zielen (auf Türmen oder Bergen) müssen Sie lediglich darauf achten, daß kein Gegner sieht, wie das Opfer zu Boden geht. Der Körper wird von niedriger gelegenen Einheiten nicht gesehen!

KOMPLETTLÖSUNG

Unsere Missionslösungen beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad „schwer". Die Lösungsansätze lassen sich jedoch ohne weiteres auch auf den leichten Schwierigkeitsgrad anwenden.

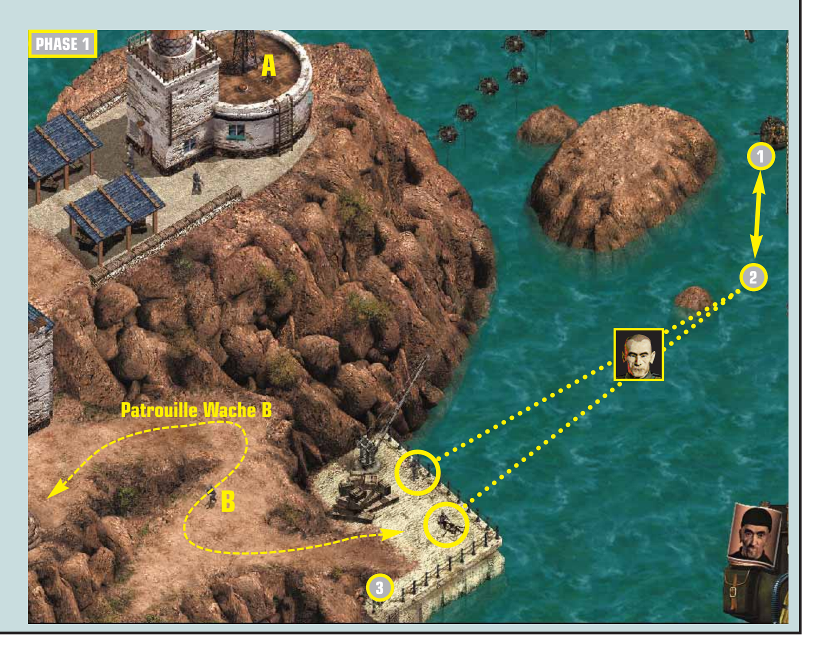
MISSION 1: LICHT AUS IM KANAL

Ziel: Sie müssen den Leuchtturm, die Funkstation sowie fünf Luftabwehrgeschütze zerstören.
Commandos: Green Beret, Scharfschütze (6 Schuß), Marine, Pionier (4 Bomben).

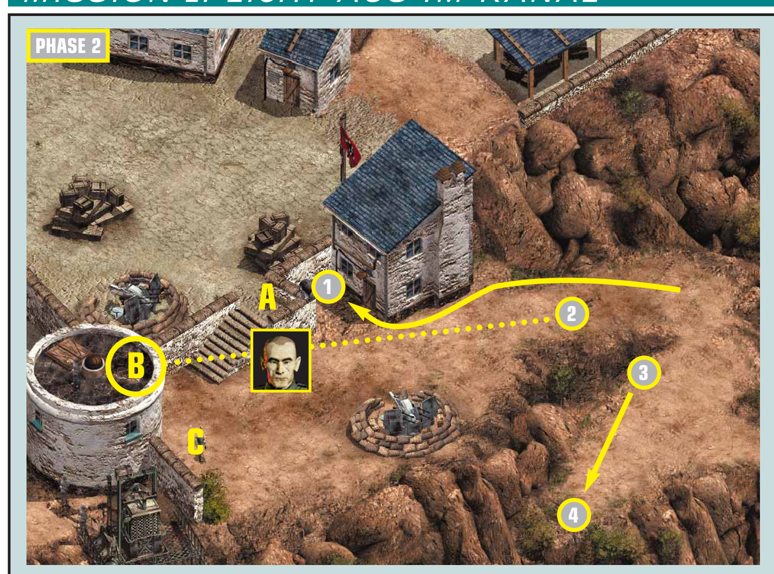
PHASE 1: LANDUNG

1. Fahren Sie mit dem Schlauchboot hierher. Halten Sie sich dabei am äußersten Kartenrand! Sonst werden Sie von der Wache an der Radarstation (Wache A) entdeckt.
2. Warten Sie ab, bis sich die Wache A gerade abwendet und der Patrouillengänger B auf dem Weg nach oben ist. Sie können jetzt kurz mit dem Schlauchboot zu Punkt (2) fahren. Aus dem Boot kann der Scharfschütze die beiden Soldaten auf der Pier eliminieren. Fahren Sie nach den Schüssen sofort wieder zu Punkt (1) zurück. Sie müssen den gesamten Ablauf schaffen, bevor Wache A ihre Runde beendet hat.
3. Sobald das Boot wieder in Sicherheit ist, steigt der Taucher ins Wasser und schwimmt bis zu der Leiter. Dort klettert er nach oben, sobald sich die Wache abwendet, und eliminiert diese. Der Taucher muß sich nun mit der Harpune im Anschlag hinlegen. Auf der Rücktour wird Wache B nämlich die Körper auf der Pier entdecken und nach unten laufen. Hier schlägt der Taucher mit der Harpune zu.

Der Marine taucht wieder zum Boot zurück und fährt mit den Kollegen bis zu der Leiter an der Pier (achten Sie auf Wache A!). Hier können Sie Ihre Commandos entladen. Vergessen Sie nicht, das Boot einzupacken!



MISSION 1: LICHT AUS IM KANAL



PHASE 2: AUFGANG ZUM INNENHOF

1. Der Green Beret robbt an der Kaserne entlang unentdeckt hinter die Treppe. Hier legen Sie den Sender aus.

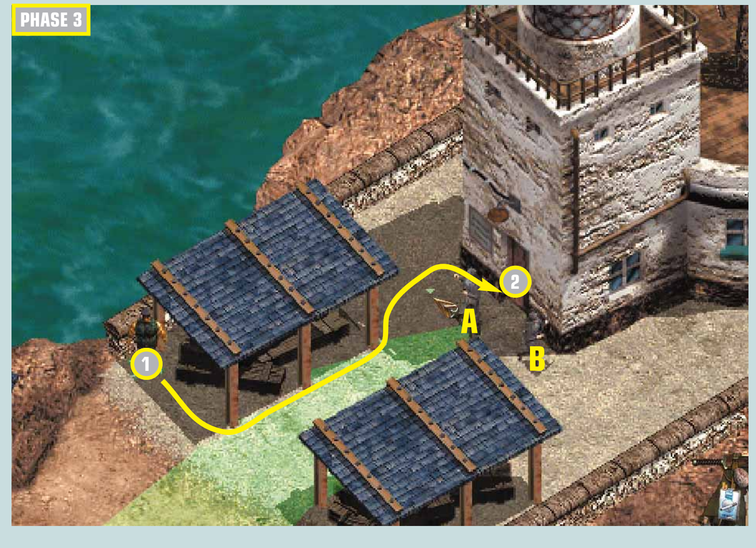
2. Mit dem Scharfschützen gehen Sie hier in Stellung. **Tip:** Probieren Sie, ob der Schütze die Wache auf dem Turm treffen kann. Jetzt kommt es mal wieder auf perfektes Timing an: Achten Sie auf die Wachen im Innenhof! Sie müssen sich weit weg befinden, um nicht vom Sender angelockt zu werden. Der Sender soll lediglich dafür sorgen, daß sich Wache A umdreht. Der Scharfschütze kann Wache B dann erledigen. Vorsicht: Wache C darf im Augenblick des Schusses den Scharfschützen nicht sehen. Außerdem müssen die Wachen im Innenhof dem Turm abgewendet sein!

3. Legen Sie nun hier die Falle und den Locksender ab (Falle rechts vom Sender). Der Green Beret läßt sich bei Punkt (2) von Wache C entdecken (kurz aufstehen und wieder hinlegen). Robben Sie danach den Hang hinunter und gehen bei Punkt (4) in Deckung (nahe an dem Felsen halten). Bei (2) bleibt die Wache stehen und sieht sich einige Male um. Stellen Sie nun den Sender an. Die Wache läuft direkt in die Falle. **Tip:** Speichern Sie vorher ab! In einigen Fällen wird der Körper von der Wache auf der Radarstation entdeckt. Wenn Sie im richtigen Moment zuschlagen, können Sie den Körper aber bei (4) in Sicherheit bringen.

Die Wache A können Sie erneut ablenken und sich dann von hinten anschleichen (Vorsicht: Innenhofpatrouillen!). Eine der beiden Wachen im Hof läßt sich per Locksender nach unten hinter die Treppe locken. Legen Sie dort die Falle aus. Die zweite Hofwache stellt dann kein Problem mehr dar.

PHASE 3: DIE RADARSTATION

Die drei Wachen an der Radarstation lassen sich durch gutes Timing elegant beseitigen. Bis zu Punkt (1) kann der Green Beret ungesehen robben. Sobald sich der Soldat B abwendet, können Sie bis Punkt (2) laufen und sich im Gebäude verstecken. Laufen Sie los, sobald der Blick der Wache A nach links schwenkt. Die Zeit ist zwar knapp, aber nach ein paar Versuchen klappt es. Wenn Wache B zurückkommt und an A vorbeigelaufen ist, können Sie aus Ihrem Versteck kommen und beide Soldaten eliminieren. Jetzt können Sie auch die Wache auf der Station ausschalten.



PHASE 4: DER AUFZUG

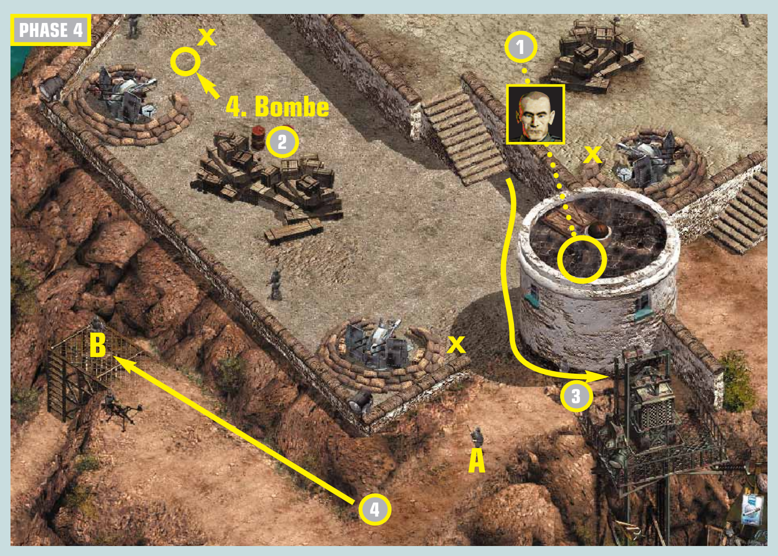
Die Wache, die zwischen Aufzug und Innenhof patrouilliert, können Sie im Hof hinter die Kisten locken (Sender) und dort eliminieren.

1. Der Scharfschütze eliminiert von hier aus die zweite Wache auf dem Turm.

2. Mit dem Green Beret kümmern Sie sich dann um die beiden Soldaten an den Geschützen. Schalten Sie zunächst den oberen aus und locken Sie den zweiten per Sender hinter die Kisten.

3. Gehen Sie am Fuß der Treppe mit dem Green Beret in Deckung. Sobald Wache A an den beiden Soldaten vorbeiläuft, können Sie loslaufen. Mit dem Messer erledigen Sie dann die linke Wache und Soldat B. Dies ist nur möglich, da sich die stationären Wachen am Aufzug gegenseitig nicht sehen.

4. Sobald Wache B sich abwendet und der Blickwinkel des MG-Schützen nach rechts geht, können Sie von hier loslaufen und B ausschalten. Jetzt können Sie beide MG-Schützen beseitigen.



Schleppen Sie die Ölfässer zu den mit X markierten Punkten. Der Pionier kann jetzt seine Sprengladungen anbringen:

Bombe 1: Oben auf der Radarstation
Bombe 2: Zwischen Leuchtturm und Flak
Bombe 3: Zwischen Flak und Kaserne (Phase 2)
Bombe 4: Zwischen Flak und Kaserne (Phase 4)

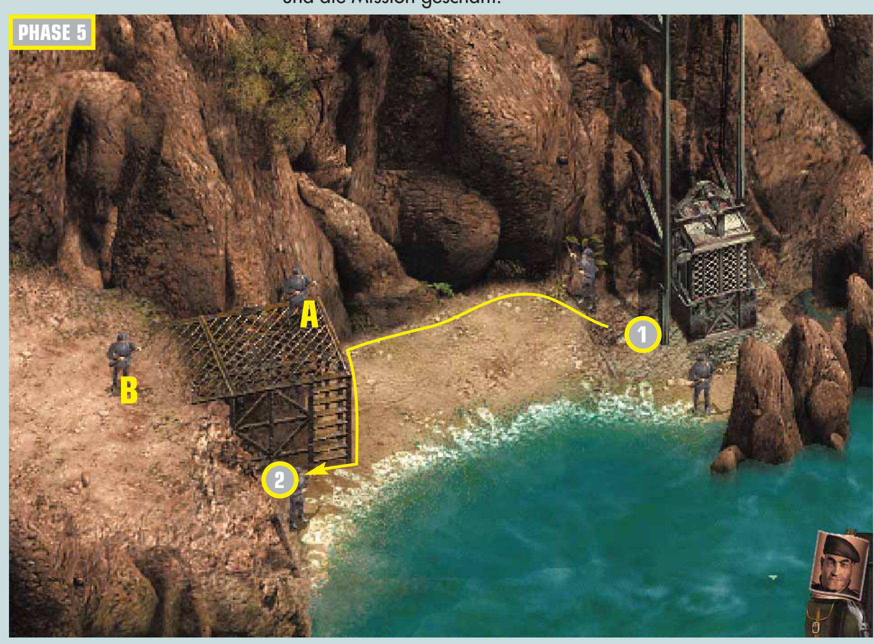
MISSION 1: LICHT AUS IM KANAL

PHASE 5: FLUCHTWEG

1. Der Green Beret nimmt den Lift zum Strand und erledigt die beiden Wachen am Aufzug. Transportieren Sie die beiden Körper mit dem Aufzug nach oben.
2. Die Wache an diesem Punkt kann an Ort und Stelle gefahrlos ausgeschaltet werden (Folgen Sie dem eingezeichneten Weg!).

Vorbereitung auf die Flucht:
Bringen Sie alle Commandos an den Strand und fahren Sie dann wieder mit dem Scharfschützen nach oben. Der Schütze stellt sich oben neben dem Turm so hin, daß er mit einem Schuß aus der Pistole das Faß neben der Flak im Innenhof treffen kann. Die anderen Commandos gehen am Strand bei Punkt (2) in Deckung. Jetzt legt der Green Beret bei Punkt (1) den Sender aus und kriecht zu (2) zurück.

Flucht:
1. Sobald sich die 2er-Patrouille abwendet, schalten Sie den Sender ein. Wache A wird jetzt nach rechts schauen. Der Green Beret kann jetzt A und B ausschalten. **Tip:** Der Sender muß so weit rechts liegen, daß nur Wache A abgelenkt wird!
2. Zünden Sie jetzt in kurzen Abständen alle vier Bomben.
3. Direkt nach den Explosionen schießt der Scharfschütze auf das Faß im Innenhof (Flak wird zerstört) und läuft zum Aufzug. Von dort schießen Sie auf das zweite Faß und nehmen dann den Aufzug zum Strand.
4. Der Green Beret rennt hinter der Patrouille her und schaltet sie mit der Pistole aus. Jetzt kann der Marine das Boot aufblasen und alle Commandos an Bord nehmen.
5. Vom Boot aus benutzt der Scharfschütze seine letzten beiden Schüsse, um zwei Minen zu zerstören. Der Weg zur Boje ist jetzt frei und die Mission geschafft.

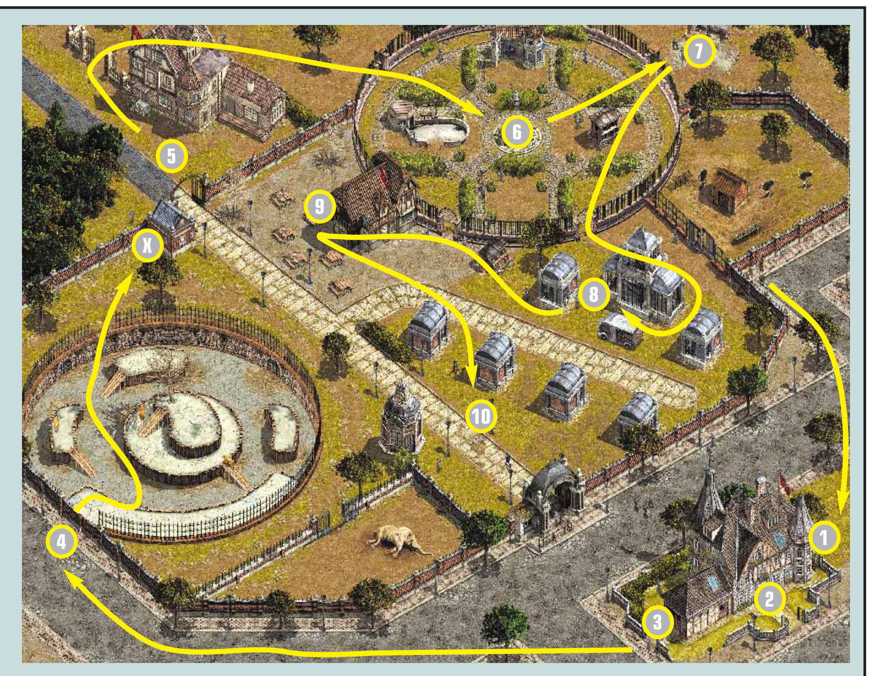


MISSION 2: ASPHALTDSCHUNGEL

Ziel: Den Partisanenführer befreien und fliehen.
Commandos: Green Beret, Fahrer, Spion

In dieser Mission gibt es einen Trick, der Ihnen das Leben sehr viel leichter macht. In der Nähe des Haupteinganges patrouilliert ein Zoowärter. Mit seiner Uniform kann der Spion unbehelligt an allen Soldaten vorbeimarschieren.

Die Uniform:
1. Kriechen Sie mit allen Einheiten hierher.
2. Die Wache vor der Kaserne wird durch ein paar Steinwürfe nach rechts abgelenkt. Jetzt kann der Spion den Soldaten betäuben und festnehmen. Ziehen Sie sich die Uniform der Wache an.
3. Erledigen Sie die beiden Wachen. Die Körper können Sie im Vorgarten der Kaserne ablegen. Warten Sie nun, bis der Zoowärter kommt. Nehmen Sie ihn ebenfalls fest und ziehen sich seine Uniform an.



4. Jetzt kann der Green Beret zu (4) kriechen und die einzelne Wache beseitigen. Der Spion begibt sich zu Punkt (X) und schaltet die Wache an dem kleinen Häuschen aus. Der Green Beret klettert über die Mauer und muß dann durch das Löwengehege. Passen Sie den richtigen Moment ab, um durch das Gehege zur Leiter zu laufen. Lassen Sie sich nicht von den Löwen erwischen!
Da Sie jetzt den getarnten Spion und den Green Beret innerhalb des Zoos haben, können Sie systematisch das ganze Gebiet von Wachen säubern. Lästige Patrouillen lenkt der Spion ab. Viele der Soldaten kann der Spion auch im Alleingang beseitigen. Arbeiten Sie sich in der gezeigten Reihenfolge vor. Wenn alle Wachen bis auf die Patrouillen erledigt sind, können Sie alle Commandos und den Partisanenführer zum LKW bringen und nach Nordwesten flüchten. **Tip:** Öffnen Sie nicht das Straußengehege! Die Tiere laufen sonst frei herum und lösen Panik unter den Soldaten aus, die dann (seltsamerweise) Alarm auslösen.

MISSION 3: VOM HIMMEL GEFALLEN



Green Beret, Scharfschütze (7 Schuß), Fahrer

1 – 4: Zugang zur Klippe sichern
Erledigen Sie zunächst die vier Wachen in unmittelbarer Nähe Ihres Verstecks. Die Körper können Sie hinter dem Karren verstecken. Achten Sie besonders bei Wache 4 auf die Brückenposten! Behalten Sie auch immer die Patrouille im Auge!

5 – 9: Das rechte Flußufer
Der Green Beret schleicht sich hinter Wache 5 auf das Podest. Schlagen Sie erst zu, wenn die Wachen 6, 7 und 9 sich abwenden. Da Sie an der Leiter nicht unentdeckt heruntersteigen können, müssen Sie auf Höhe des linken Marmorblocks die Klippe hinabklettern (Pfeil). Hier ist gutes Timing gefragt: Die anderen Soldaten dürfen Sie nicht entdecken und Wache 6 muß gerade auf dem Weg nach links sein. Schalten Sie Wache 6 aus und verbergen Sie den Körper hinter dem Marmorblock. Die übrigen Wachen (7-9) lassen sich jetzt zu den Blöcken locken und eliminieren.

10 – 12: Weg zum linken Flußufer
Robben Sie auf dem Steinübergang so weit, daß Sie gerade außerhalb der Sichtweite von Wache 11 sind. Sobald der Blick von 11 nach links schwenkt und Wache 10 auf dem Weg nach links ist, rennen Sie los. Verstecken Sie sich in der Hütte (X). Von hier aus können Sie jetzt die Wachen 10, 11 und 12 eliminieren. Die Körper können Sie an der Hütte deponieren.

13 – 15: Wachen anlocken
Diese drei Wachen können Sie durch „Entdecken lassen" (Tip auf Seite 182) zum Zelt locken und dort von anderen Soldaten ungesehen ausschalten.

16 – 17: Ruinenwachen
Locken Sie den Wachgänger 16 mit dem Sender hinter den nahegelegenen Marmorblock. Wache 17 können Sie jetzt problemlos beseitigen.

18: Einzelpatrouille
Am markierten Punkt (X) können Sie in Deckung gehen. Mit Zigaretten und Sender können Sie nun die Einzelpatrouille hinter den Felsen locken, um sie dort zu beseitigen. Achten Sie unbedingt auf die große Patrouille!

19: Oberer Treppenposten
Holen Sie jetzt den Scharfschützen hinzu. Von der markierten Position aus kann der Schütze den Posten ausschalten. Sie müssen dabei auf mehrere Wachen achten. Den Körper sieht zwar kein Gegner, aber wenn jemand sieht, wie der Soldat zu Boden geht, wird Alarm geschlagen.

20 – 25: Restliche Lagerwachen
Durch die Beseitigung von Wache 19 haben Sie jetzt genügend Freiraum, um sich der anderen fünf Wachen anzunehmen. Nutzen Sie die zahlreichen Marmorblöcke und Zelte als Deckung. Vergessen Sie nicht die Patrouille im Westen und den Posten auf dem Dach der Ruine. Wache 21 müssen Sie von ihrem Posten locken, da sie im Blickfeld der Brückenpatrouille liegt. Zu guter Letzt ist der Dachposten dran.

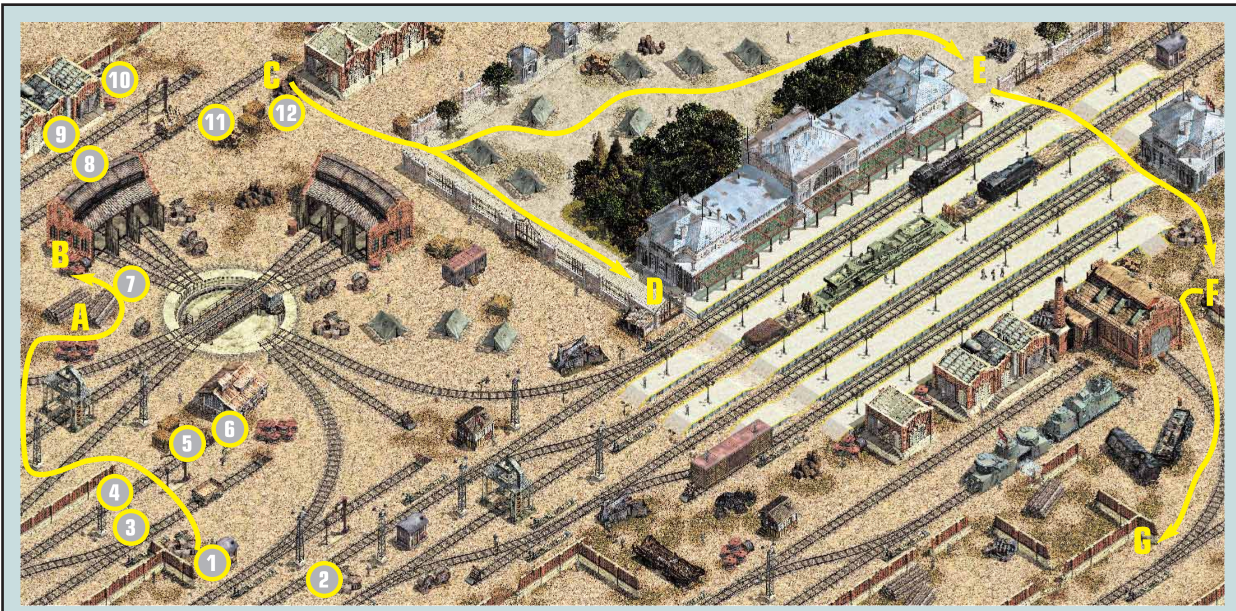
26 – 32: Nordwestliches Lager
Der Green Beret meidet mal wieder Treppen und klettert stattdessen auf Höhe des Kasernenzeltes die Klippe hinauf. Wache 26 kann relativ problemlos eliminiert und direkt vor dem Eingang des Zeltes abgelegt werden. Wache 27 können Sie hinter den Felsen am linken Kartenrand locken und dort ausschalten. Mit einer Portion Mut und Geschick lassen sich die Wachen 28, 29, 30 und 32 einzeln zum Zelt locken und dort beseitigen.

33 – 36: Fluchtweg sichern
Wache 33 kann der Scharfschütze erledigen. Jetzt stellen auch die übrigen Posten kein Problem mehr dar. Lassen Sie den Fahrer den LKW über die Brücke bringen. Der Green Beret baut schließlich das Navigationsmodul der Flugbombe aus (Hand auf die Nase der Bombe anwenden) und schleppt die Beute über die Treppe an der Ruine nach oben.

SEHEN UND GESEHEN WERDEN

Die Einblendung der gegnerischen Blickwinkel ist äußerst praktisch, aber auch oft irreführend. Oft gibt es eingeblendete Sichtweiten, die nicht der Realität entsprechen. Beispiel: Wenn Sie eine Wache auf einem Balkon oder einer Anhöhe ausschalten, können die darunterliegenden Gegner das Opfer nicht sehen, auch wenn der Sichtbereich einem dies weismachen möchte. Häufig werden auch flache Hindernisse wie Steine und Bahnsteige nicht korrekt angezeigt. Wenn Sie beispielsweise direkt an einem Bahnsteig liegen, werden Sie nicht erkannt. Sie sollten sich prinzipiell an den gesunden Menschenverstand halten und Deckungen probieren, die logisch sind. In den meisten Fällen haben Sie damit Erfolg.

MISSION 4: THORS HAMMER



Green Beret, Scharfschütze (5), Pionier (4 Fernlenkbomben)

Auf dem Bahnhof wimmelt es nur so von Patrouillen und Wachen. Auch wenn Sie in relativer Nähe zum Zielobjekt starten, müssen Sie einen großen Umweg machen, um sicher ans Ziel zu gelangen. In dieser Mission ist unentdecktes „Schleichen" gefragt. Viele Wachen werden Sie einfach umgehen. Besonders wichtig sind hier die sogenannten „toten Punkte", die von keiner Wache oder Patrouille eingesehen werden können.

1 – 6: Startpunkt

Zunächst schleicht der Green Beret in das Häuschen. Von hier wird als erstes Wache 1 eliminiert. Die Wachen 2-6 können allesamt zu dem Bereich zwischen der Hütte und den Kisten gelockt und dort ausgeschaltet werden. Hier lohnt sich besonders der Einsatz der Falle. Verbergen Sie alle Körper am Startpunkt.

Jetzt sind Ihre Schleichkünste gefragt. Kriechen Sie auf dem eingezeichneten Weg bis zum toten Punkt B. Sie müssen unterwegs auf zwei Patrouillen und zwei Wachgänger achten. Beobachten Sie also den Gegner zunächst ausführlich. Kurz vor dem Ziel können Sie zwischen den beiden Holzstapeln (A) eine Pause einlegen. Wenn Sie ganz weit in die Lücke kriechen, werden Sie nicht entdeckt.

7 – 12: Nordwestliche Ecke

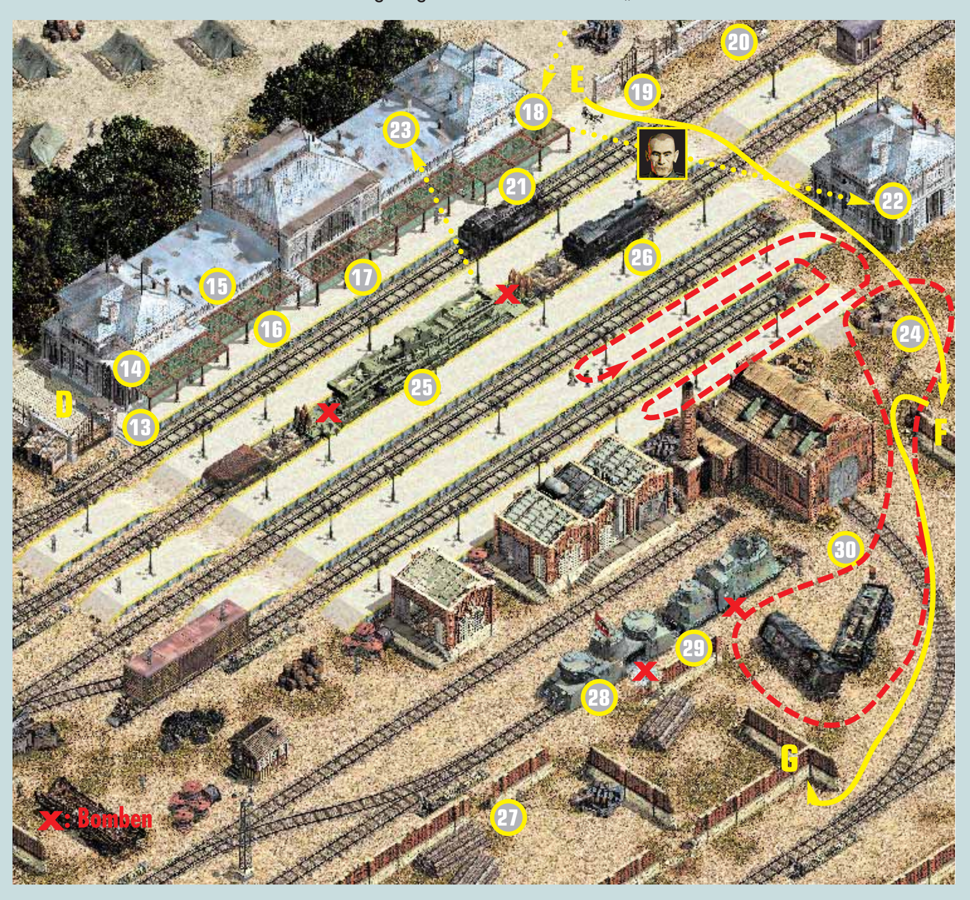
Mit Sender und Falle können Sie die Einzelpatrouille 7 und die Posten 8 und 9 bei Punkt B eliminieren. Um während des Anlockmanövers nicht erkannt zu werden, müssen Sie Ihre Männer an A in Deckung bringen. Sobald 8 und 9 beseitigt sind, können die Wachen 10, 11 und 12 ohne Probleme beseitigt werden.

Punkt C: Weg zum Bahnhof sichern

Die Kisten bieten Ihnen hervorragende Deckung. Sie müssen auf den eingezeichneten Routen unerkannt zum Bahnhof kommen. Durch „Entdecken lassen" können die meisten Gegner zu Ihrem Versteck gelockt werden. Konzentrieren Sie sich nur auf die Wachen, die Ihnen auf dem Weg zum Bahnhof gefährlich werden.

13 – 26: Der Bahnhof

Das Bahnhofsgebäude läßt sich recht einfach säubern. Besonders die Wachen an der westlichen Seite der Gleise sehen allesamt nach links und können daher einfach ignoriert werden. Zunächst kümmert sich der Green Beret um die Posten 13 – 15 von Punkt D aus. Die weiter entfernten Wachen (16, 17) werden durch „Entdecken lassen" auch an die Ecke gelockt und beseitigt. Von der anderen Seite (E) muß der Schütze erst den Dachposten 18 erledigen, bevor der Green Beret die Soldaten 19 – 21 ausschalten kann. Bei 22 und 23 ist wieder einmal der Scharfschütze gefragt. Wache 24 wird durch „entdecken lassen" weit nach links

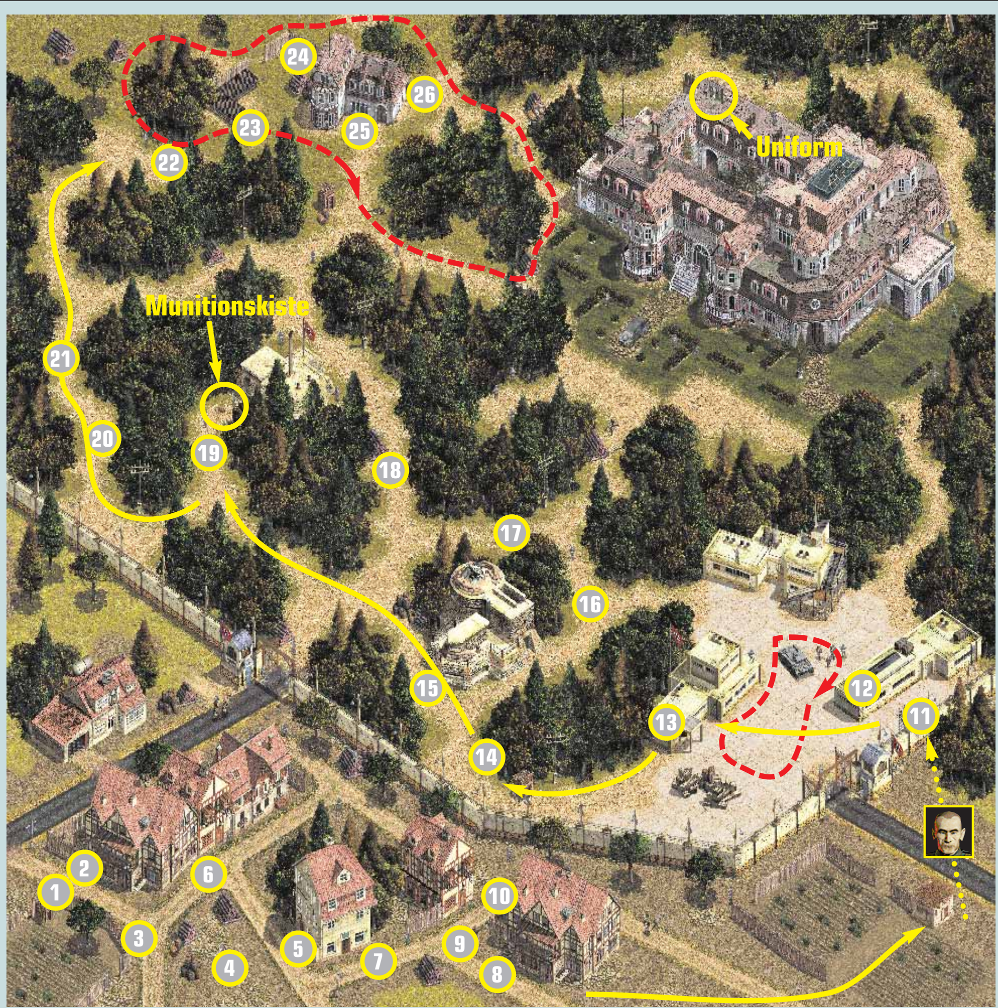


MISSION 4: THORS HAMMER

gelockt. 25 und 26 können schließlich per Sender hinter das Geschütz gelockt werden.
Tip: Wenn Sie auf den Gleisen kriechen, werden Sie durch den Bahnsteig verdeckt, auch wenn die Blinkwinkel anders eingezeichnet sind (siehe auch „Sehen und gesehen werden")!
27 – 30: Die gepanzerten Waggons (Green Beret und Pionier)
Jetzt ist wieder „Schleichen" angesagt. Wir haben für Sie die Wege der beiden großen Patrouillen eingezeichnet. Kriechen Sie zuerst bis zu dem kleinen Mauerstück (F) und warten Sie ab, bis die südliche Patrouille an Ihnen vorbeigezogen ist. Jetzt müssen Sie nur noch auf die Einzelpatrouille 30 achten und können bis zum toten Punkt G robben. Die vier Wachen können ohne weiteres ausgeschaltet werden.

Sprengung und Flucht
Bringen Sie nun Ihre Sprengladungen an: je eine vor den gepanzerten Wagen. Stellen Sie neben diese beiden Ladungen noch je ein Ölfaß, da sonst die Explosionskraft nicht reicht, um das Ziel zu zerstören. Die beiden letzten Ladungen müssen Sie einfach auf die Enden des Eisenbahngeschützes legen. Jetzt können Sie die Bomben zünden und mit der Lok auf Gleis 1 flüchten.

MISSION 5: GRADWANDERUNG



der Green Beret von hinten anschleichen und den Gegner eliminieren. Das MG-Nest ist dann auch kein Problem mehr.
11: Über die Mauer
Schleichen Sie nun mit allen Ihren Leuten von der Hausecke zu dem kleinen Häuschen (Pfeil!). Der Scharfschütze kann in einem günstigen Augenblick die Wache 11 auf der Mauer zur Strecke bringen.
12 – 13: Dachposten
Der Green Beret kann nun unerkannt die Mauer überwinden und die Wache 12 auf dem Dach erledigen. Achten Sie gut auf die gegenüberliegende Dachwache und die Hofpatrouille: Es ergibt sich ein ziemlich knappes Zeitfenster, in dem Sie auf die andere Seite laufen und auf dem Dach in Deckung gehen können. Eliminieren Sie die Wache 13 und verstecken Sie den Körper.
14 – 21: Der Weg zum Gefängnis
Die einzelnen Wachen auf den Waldwegen lassen sich ohne größere Probleme eliminieren. Nutzen Sie den Ablenksender, Steine, Zigaretten und „Entdecken lassen", um sich Ihren Weg nach Norden zu bahnen.
22 – 26: Befreiung des Spions
Achten Sie hier besonders auf die große Patrouille. Die Posten 22 und 23 lassen sich nach links auf die Lichtung locken. 24 können Sie von hinten kommend beseitigen. 25 und 26 können Sie hinter den Holzstapel am Haus locken. Sie sollten wenigstens eine der Wachen gefangen nehmen, damit der Spion eine Soldatenuniform bekommt.

Ist der Spion einmal befreit, ist der Rest der Mission sehr einfach. Tarnen Sie Ihren Spitzel zunächst mit einer Soldatenuniform und stehlen Sie dann die Generalsuniform vom Dach der Villa. Die restlichen Wachen und der Zugang zum Panzerwagen können jetzt geräumt werden. Nehmen Sie den General gefangen und flüchten Sie planmäßig.

Green Beret, Scharfschütze (5), Fahrer, Spion

Diese Mission sieht zwar auf den ersten Blick sehr kompliziert aus, ist aber von einigen wenigen Knackpunkten abgesehen recht simpel.

1 – 3: Startpunkt
Legen Sie am Startpunkt des Green Berets den Sender aus, stellen ihn an und verstecken sich in dem Schuppen. Die ersten drei Wachen kommen angelaufen und stellen sich alle brav in die Ecke. Sowie die Gegner dort stehen, kann der Green Beret alle drei ausschalten.
4 – 10: Der Weg nach Osten
Die Wachen 4 - 7 lassen sich problemlos anlocken und eliminieren. Die Körper können Sie hinter dem Bretterzaun verbergen. Um Posten 8 auszuschalten, müssen Sie zunächst hinter dem Holzstoß in Deckung gehen. Laufen Sie dann hinter der Wache zum Haus. Von hier aus läßt sich der Posten ausschalten. Der Fahrer kann aus seinem Versteck Wache 10 mit Steinen anlocken. Der Soldat rennt dann hinter den Zaun und entdeckt Ihren Fahrer. In diesem Moment kann sich

MISSION 6: ADLERHORST



Green Beret, Scharfschütze (6), Pionier (4 Fernlenkbomben)

1 – 6: Der Bauernhof
Die ersten sechs Wachen lassen sich sehr leicht ausschalten. Vorsicht ist nur bei 6 geboten, da sie von Wache 9 gesehen wird. Locken Sie diesen Posten also in den Hof.

7 – 13: Piloten festnehmen
Wache 7 können Sie durch „Entdecken lassen" anlocken. Der Scharfschütze schaltet 8 und 9 in kurzer Folge aus. Wache 10 können Sie an Ort und Stelle eliminieren. Posten 11 wird per Sender nach draußen gelockt und beseitigt. Jetzt kann der Green Beret Wache 12 ausschalten und den Piloten am linken Ende seiner Patrouille niederschlagen und fesseln. Bringen Sie Ihren Gefangenen mit der Marionettenfunktion in Sicherheit. So müssen Sie sich nicht um die Wache auf dem Balkon kümmern.

14 – 22: Westliche Posten
Der Green Beret kommt über die Leiter auf den Flugplatz. Die Wachen 14 - 21 lassen sich ohne große Umstände anlocken und ausschalten. Nutzen Sie die zahlreichen Deckungen. Achten Sie auf die große Patrouille und die Spuren, die Sie im Sand hinterlassen.

23 – 29: Der Kontrollturm
Durch „Entdecken lassen" können Sie die Posten 23 und 24 zu dem Flakgeschütz locken. Die beiden anderen Wachen auf dem Turm (24, 25) stellen dann kein Problem mehr dar. Posten 27 und 29 werden ebenfalls durch „Entdecken lassen" zum Turm gelockt. Bei Posten 28 tut es auch der Locksender.

30 – 34: Scharfschütze
Der Scharfschütze nimmt zunächst die Balkonwache 30 aufs Korn. Da sich 31 und 32 ständig gegenseitig sehen, ist auch hier der Schütze gefragt. Halten Sie den Green Beret in der Nähe, um 33 und 34 zu beseitigen.

35 – 37: Sprengung und Flucht
Diese drei Wachen sollten Sie noch ausschalten, um ungestört Ihre Sprengladungen anzubringen. Schieben Sie die vier Treibstofftanks neben Ihre Ziele und verstärken Sie gegebenenfalls die Sprengkraft durch Ölfässer.

Tip: Speichern Sie ab und führen Sie Probesprengungen durch, um sicherzugehen, daß auch alle Zielobjekte hochgehen. Bevor Sie jetzt die Ladungen zünden, müssen Sie noch den Piloten per Marionettenfunktion zum Fluchtflugzeug bringen.

ENTDECKEN LASSEN

Die mit Abstand beste Lockmethode ist, sich absichtlich von Wachen entdecken zu lassen. Kriechen Sie dafür in den dunkelgrünen Sichtbereich und stehen Sie dann kurz auf. Sobald die Wache „Halt!" gerufen hat, legen Sie sich wieder hin. Da der Green Beret genauso schnell kriecht, wie Soldaten laufen, können Sie sich rechtzeitig in Sicherheit bringen. Sobald der Feind dort angekommen ist, wo er Sie erblickt hat, bleibt er kurz stehen, schaut sich dreimal um und kehrt zu seinem Posten zurück. Auf dem Rückweg kann man das Opfer dann eliminieren. Mit dieser Methode lassen sich Gegner über weite Strecken anlocken. Auch Körper ausgeschalteter Gegner lassen sich zum Anlocken nutzen. Die Gegner brüllen zwar „Ein Verletzter" und rennen zu dem gesichteten Opfer. Alarm wird jedoch erst gegeben, wenn die Feinde angekommen sind.

MISSION 7: DIE GROSSE FLUCHT



21 – 24: Einbruch in das Lager
Schneiden Sie ein Loch in den Zaun (X). Der Taucher geht dann sofort bei A in Deckung. Sobald die Zaunwache das Loch entdeckt, wird sie es untersuchen. An der Ecke kann der Taucher zuschlagen. Beobachten Sie nun Wache 22: Regelmäßig kommt ein Gefangener zu diesem Posten und tuschelt etwas. Der Gefangene ist der Verräter! Die folgende Aktion bedarf exakten Timings: Direkt hinter 22 schneidet der Pionier ein Loch in den Zaun (der Verräter muß gerade weg sein). Mit dem Taucher warten Sie jetzt, bis der Verräter kommt. Eliminieren Sie die Wache und den Verräter. Wache 24 wird die Körper entdecken und angelaufen kommen. Bevor dies geschieht, muß der Pionier kurz vor den Körpern die Falle auslegen.

25 – 30: Befreiung des Green Berets
Die Zaunwache 30 läßt sich am äußersten Ende ihrer Patrouille mit der Harpune erledigen. 25 und 26 können Sie mit Steinen anlocken und ausschalten. Der Taucher schleicht sich nun in die obere rechte Baracke (Pfeil!). Jetzt wird's richtig knifflig: Wenn die Bewacher der Green Berets auf dem Weg nach links sind, können Sie in schneller Folge alle drei Wachen eliminieren und so den Green Beret befreien. Damit die Körper nicht entdeckt werden, muß sich die ganze Operation zwischen den beiden mittleren Baracken abspielen. Die Zeit ist äußerst knapp, aber es funktioniert.

31 – 36: Restliche Posten
Der Green Beret holt sich zunächst mal seinen Rucksack. Die restlichen sechs Wachen lassen sich vergleichsweise leicht ausschalten. Problematisch wird es nur bei der Befreiung des Fahrers. Sie können die Zaunwache 37 mit dem Sender kurze Zeit ablenken. So bringen Sie die Bewacher des Fahrers und die Zaunwache in einen anderen Takt und können den Fahrer befreien.

Sprengung und Flucht:
Öffnen Sie zunächst das nördliche Tor und bringen Sie die Sprengladung an der Kaserne an. Den Green Beret positionieren Sie bei Punkt B, den Pionier bei C und den Fahrer bei D. Jetzt muß alles sehr schnell gehen:
1. Der Pionier zerstört bei C die Kaserne mit zwei (!) Handgranaten und zündet direkt danach die Fernlenkbombe.
2. Der Fahrer eliminiert mit der MP die 5er-Patrouille.
3. Der Green Beret schießt mit der Pistole auf den Posten im Wachturm. Jetzt können alle Gefangenen und Ihre Commandos mit dem LKW fliehen.

Green Beret (gefangen), Marine, Pionier (1 Fernlenkbombe), Fahrer (gefangen)

Diese Mission wird besonders durch die Gefangennahme des Green Berets erschwert. Bis Sie ihn befreien, müssen Sie besonders aufpassen, wo Sie Gegner ausschalten, da Sie keine Möglichkeit haben, die Körper zu tragen. Zum Ablenken müssen Sie statt des Senders auf die Zigaretten und Steine zurückgreifen. Eine Besonderheit des Marines können Sie jedoch zu Ihrem Vorteil nutzen: Wenn ein Gegner Sie entdeckt und auf Sie anlegt, können Sie ihn immer noch mit der Harpune ausschalten, ohne daß Alarm geschlagen wird.

1 – 8: Der Weg zum Ufer
Die Wachen 1 – 7 lassen sich sehr einfach mit der Harpune erledigen. Wache 8 müssen Sie aus dem Sichtbereich der Wachtürme locken (Zigaretten).

9 – 13: Vorhof
Durch das Abwasserrohr kann der Marine in das kleine Becken im Vorhof tauchen und die Wachen 9 und 10 eliminieren (10 um die Ecke locken!). Jetzt können Sie auch die übrigen Wachen vor der Kaserne problemlos ausschalten (11 – 14).

15 – 20: Außenwachen
Um sich das Leben etwas leichter zu machen, schneidet der Pionier hinter dem Haus ein Loch in den Zaun. Wache 15 können Sie dann hinter das Haus locken und ausschalten. 16 locken Sie hinter den Felsen. 17 kann an Ort und Stelle erledigt werden, 18 und 20 sollten Sie durch „Entdecken lassen" hinter den Holzstapel locken. Wache 19 locken Sie schließlich hinter das Haus (zu den Rucksäcken).



MISSION 8: GEFÄHRLICHE FREUNDSCHAFT

Green Beret, Scharfschütze (5), Marine, holländischer Kontakt

1 – 16: Erste Insel und Taucherflaschen
Bevor Sie sich das Tauchgerät holen können, müssen Sie zunächst die Wachen 1 – 5 ausschalten (4 mit dem Scharfschützen). 6 und 7 muß der Scharfschütze in schneller Folge erledigen. Jetzt können Sie mit dem Boot übersetzen, die Wachen 8, 9 und 10 ausschalten und das Tauchgerät stehlen. Die Wachen 11 – 15 lassen sich anlocken und problemlos eliminieren.

17 – 20: Brücke
Um auf die linke Insel zu kommen, müssen Sie mit dem Taucher die Wachen 17 und 18 ausschalten. Tauchen Sie bis zum Steg. Warten Sie jetzt, bis 18 auf dem Weg nach links ist, und der Blick von 17 Sie gerade nicht erfaßt. Der Taucher steht auf, erschießt 17 mit der Harpune und legt sofort das Tauchgerät wieder an. Das Gleiche wiederholen Sie, wenn Wache 18 den Körper entdeckt. Mit dem Scharfschützen schalten Sie die Wache auf der Mühle aus (19). Jetzt kann der Marine den MG-Schützen (20) erledigen. Halten Sie den Green Beret in der Nähe, um schnell genug den Körper hinter den Heuwagen links zu tragen.

21 – 26: Zugbrücke
Posten 21 können Sie hinter den Heuwagen locken. Wache 22 übernimmt der Scharfschütze. 23 wird durch „Entdecken lassen" ebenfalls zum Heuwagen gelockt. Wenn Sie den Sender bei Punkt A ins Schilf legen, wird Wache 24 auf die andere Seite gelockt. Jetzt müssen Sie noch die beiden Wachen 25 und 26 erledigen.

27 – 28: Hebel für die Zugbrücke
An der Treppe zum Wasser kann sich der Taucher von diesen Wachen „Entdecken lassen" und sofort wieder tauchen. So können beide Soldaten am Fuß der Treppe eliminiert werden.

29 – 38: Weg zum holländischen Kontakt
Der Taucher kann ganz im Nordwesten an Land gehen und dann mit dem Marine zusammen den Weg zum Haus der Kontaktperson säubern. Wache 35 stört dabei sehr, weil sie die ganze Kreuzung überblickt. Durch „Entdecken lassen" läßt sich der Soldat jedoch von seinem Posten locken. Die Wachen vor dem Haus lassen sich mit dem Sender hinter den Pferdewagen locken.

G1 – G5: Gestapo-Offiziere
Ihre Kontaktperson kann nur von den fünf Gestapo-Offizieren enttarnt werden. G4 und G5 können Sie umgehen. G1 – G3 lassen sich von Punkt A aus anlocken. Benutzen Sie dazu den Green Beret und den Marine. Wenn diese drei Offiziere erledigt sind, kann der holländische Kontakt an G4 vorbei in den Club rennen. Dort bekommen Sie nach kurzer Zeit die Pläne.

Flucht:
Bringen Sie alle Ihre Commandos und die Kontaktperson zum Boot im Nordwesten und fliehen Sie. Obwohl bei der Flucht Alarm geschlagen wird und man auf das Boot feuert, sind Ihre Truppen in Sicherheit.

Florian Weidhase ■

Profitips

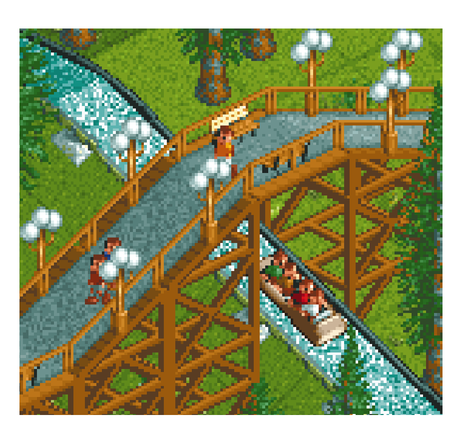
Rollercoaster Tycoon

Rollercoaster Tycoon von Hasbro Interactive hat sich in kürzester Zeit an die Spitze der Verkaufscharts gespielt. Grund genug für uns, Ihnen ergänzend zur letzten Ausgabe weitere Tips anzubieten. Die Entwickler selber geben wirksame Ratschläge, um Ihren Park noch aufregender und erfolgreicher zu gestalten.

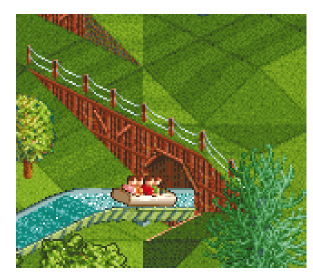
Wie gestalte ich Achterbahnen aufregender?

Erregungsrate: Je aufregender die Attraktionen, desto glücklicher sind die Parkbesucher.

Loopings, enge Kurven und Action-Fotos steigern die Erregungsrate einer Achterbahn erheblich. Je höher die Rate ist, desto mehr genießen die Gäste die Fahrt und sind bereit, auch höhere Preise zu zahlen bzw. noch einmal zu fahren. Doch diese eingebauten Raffinessen allein machen eine Achterbahn noch lange nicht zum Erfolg. Die Höhe der Erregungsrate unterliegt vielen Einflüssen, wie z. B. der Landschaftsgestaltung. Legen Sie Wege möglichst nahe an beliebte Attraktionen – oder besser noch: Bauen Sie eine Brücke über einen aufregenden Streckenteil. Der Anblick fahrender Waggons motiviert vorbeilaufende Gäste möglicherweise, selbst mit der Attraktion zu fahren. Abfallende Strecken sind für die Besucher noch aufregender, wenn sie in einen engen dunklen Tunnel führen oder durch geschickt angelegte Themenlandschaften führen.



Von Brücken aus können die Gäste einen Blick auf die aufregenden Schikanen eines Fahrgeschäfts werfen.





Tunnel und Themenlandschaften lassen Gefälle zu einem Vergnügen werden.

WARTESCHLANGEN

Hier eine Übersicht der idealen Längen von Warteschlangen:

Fahrgeschäft	Warteschlange in Quadraten
Achterbahnen	10 - 20
Aufregende Fahrten	6 - 15
Gemäßigte Fahrten	5 - 9
Wasserfahrten	6 - 9
Bootsverleih	3 - 5
Transportfahrten	5 - 15

Illusionen sorgen für zusätzliche Aufregung bei den Fahrgästen.

Versuchen Sie, Achterbahnstrecken so knapp wie möglich unter einer anderen Attraktion entlang zu bauen. Obwohl genügend Platz für die Waggons vorhanden ist, entsteht bei den Gästen der Eindruck, als würden sie mit dem anderen Fahrgeschäft zusammenstoßen. Auf diese Weise können Sie auch bei langsamen Streckenteilen Herzklopfen und damit eine hohe Erregungsrate erzeugen.



Ein vorgetäuschter Zusammenstoß treibt die Erregungsrate in die Höhe.

Überraschungseffekt: Unerwartete Kurven machen die Achterbahn noch spannender.

Versuchen Sie, die Besucher immer wieder zu überraschen, so daß sie nie genau wissen, was sie als nächstes erwartet. Fahren Züge aus Tunnels heraus und sofort in scharfe Kurven, können sich die Gäste auf die einsetzenden Fliehkräfte nicht vorbereiten. Das verhilft der Attraktion zu einer hohen Erregungsrate.



Nach dem Tunnel kommt die enge Kurve für die Besucher völlig überraschend.

ÜBERSICHT ÜBER DIE FAHRGESCHÄFTE

Fahrgeschäft	Kosten	Größe in Quadraten	Anzahl der Gäste	Besonderheit
Gemäßigte Fahrten				
Autoscooter	DM 440,-	4x4	12	Musik, überdacht
Autofahren	DM 540,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Riesenrad	DM 450,-	4x1	32	–
Geisterhaus	DM 340,-	3x3	15	Überdacht
Heckenlabyrinth	ab DM 216,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Karussell	DM 460,-	3x3	16	Musik
Aussichtsturm	ab DM 592,-	3x3	20	Höhe variabel, überdacht
Rutschspirale	DM 330,-	2x2	–	–
Aufregende Fahrten				
3D-Kino	DM 560,-	3x3	20	Überdacht
Go-Karts	ab DM 920,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Top Spin	DM 580,-	3x3	8	–
Schiffschaukel	DM 387,-	5x1	16	–
Freier Fall	DM 800,-	3x3	8	Höhe ist frei wählbar
Twister	DM 360,-	3x3	16	–
Überkopf-Schiffschaukel	DM 424,-	4x1	12	Überdacht
Wasserfahrten				
Bootsverleih	ab DM 205,-	–	2 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Baumstammrutsche	ab DM 1.320,-	–	4 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Wasserrutsche	ab DM 1.200,-	–	2 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Stromschnellen	ab DM 1.840,-	–	8 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Transportfahrten				
Sessellift	ab DM 1.440,-	–	2 pro Kabine	Eigener Entwurf, überdacht
Einspurbahn	ab DM 1.550,-	–	4 bis 10 pro Wagen	Eigener Entwurf, überdacht
Miniatureisenbahn	ab DM 1.300,-	–	6 pro Wagen	Eigener Entwurf

Nicht nur Wasserfahrten können von dem erfrischenden Naß profitieren. Der gezielte Einsatz von Wasser kann auch eine Achterbahn aufregender machen. Bauen Sie eine hängende Achterbahn direkt über dem Wasser und achten Sie darauf, ein Gefälle so nah wie möglich an der Wasseroberfläche zu bauen. Die Erregungsrate steigt deutlich, wenn die Besucher auf der rasanten Fahrt nach unten das Wasser immer näher kommen sehen. Kabinen, die unten offen sind, verstärken diesen Effekt noch um einiges.

Wie kann ich die Intensitätsrate senken?

Vergnügen und Qual: Ein schmaler Grat.

Die Fahrt mit einer Achterbahn kann sehr viel Spaß machen, jedoch ist die Linie zwischen Vergnügen und Qual dünn. Hat eine Achterbahn eine hohe Intensitätsrate, lehnen viele Gäste es ab, mit ihr zu fahren. Es gibt einige Besonderheiten wie Loopings und Korkenzieher, die eine Fahrt zur Tortur machen können, aber es sind vor allem die vertikalen und seitlichen Kräfte, die die Besucher abschrecken. Beobachten Sie während der Fahrt das Zeitdiagramm der jeweiligen Attraktion. Hier werden

Fliehkräfte

Tiefst- und Höchstwerte der Fliehkräfte angezeigt. Toleriert werden Werte von 6-7 G, wenn sie über kurze Streckenteile auftreten. Übersteigen sie jedoch auf Dauer einen positiven Wert von 2,5 G oder liegen sie ständig unter -2 G, wird die Fahrt als sehr unangenehm empfunden.

Wenn Sie die Intensitätsrate einer Achterbahn reduzieren müssen, beobachten Sie die Statistik während der Fahrt. So können Sie die ungünstigen Streckenteile ausmachen. Schließen Sie die Achterbahn und ersetzen Sie die Abschnitte durch weniger spektakuläre.

Steilkurven

Scharfe Kurven können für kurze Strecken sehr nützlich sein: Sie erhöhen die Erregungsrate der Achterbahn. Vermeiden Sie diese Kurven jedoch nach stark abfallenden Strecken. Die Fliehkräfte, die dabei entstehen, werden zu einer Qual für die Gäste. Vergrößern Sie den Radius der Kurve. Wenn Sie so wenig wie möglich an der Achterbahn verändern möchten, entschärfen Sie die harten Kurven einfach durch geneigte Streckenteile.




Kurven mit geneigter Streckenführung wirken auf die Gäste angenehmer.

Looping

Die Geschwindigkeit, mit der eine Achterbahn in einen Looping eintritt, kann für die Gäste schnell unangenehm werden. Schließen Sie die Attraktion und versuchen Sie, den Looping höher zu bauen. Da der Zug mehr Steigung als

vorher bewältigen muß, verliert er an Geschwindigkeit. Das macht die Fahrt für die Gäste wieder zu einem Vergnügen.



Je höher der Waggon in den Looping einfährt, desto langsamer wird er dabei.

Wie lang sollen die Züge sein?

Auch die Länge eines Zuges kann die Intensitätsrate in die Höhe treiben. Ein langer Zug ist schwerer und deshalb auch schneller. Dadurch entstehen Fliehkräfte, die den Besuchern unangenehm werden können. Verkürzen Sie den Zug, aber achten Sie darauf, daß die Achterbahn noch genügend Geschwindigkeit aufbringen kann, um durch einen Looping zu fahren. Sie fällt sonst in der Mitte herunter.





Ein kürzerer Zug fährt langsamer, weil er so leicht ist, daß nur geringe Fliehkräfte erzeugt werden.

Steigungen und Gefälle

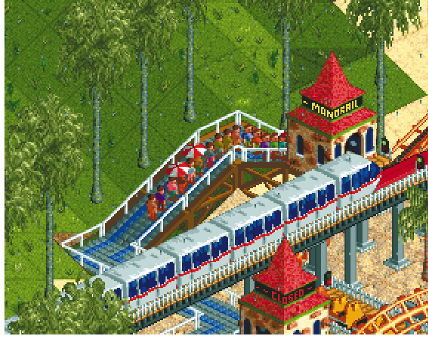
Vermeiden Sie starke, aufeinanderfolgende Steigungen und Gefälle. Die positiven und negativen Fliehkräfte werden schnell zu hoch. Mildern Sie die Streckenführung ab, indem Sie die extremen Höhenunterschiede entfernen.

Wie kann ich trotz schlechten Wetters Gewinn machen?

Überdachte Fahrgeschäfte: Zuflucht bei Regen.

Bei schlechtem Wetter meiden viele Besucher offene Fahrgeschäfte, weil sie nicht naß werden möchten. Fahrgeschäfte mit geschlossenen Fahrkabinen erfahren bei Regen einen wahren Ansturm an Gästen. Sie sind zu diesem Zeitpunkt sogar bereit, mehr Geld für den Eintritt zu bezahlen als bei gutem Wetter.

Manche Freizeitparks liegen in feuchtkalten Regionen mit wenig Sonnenschein. Gleichen Sie diesen ungünstigen Umstand durch den Bau

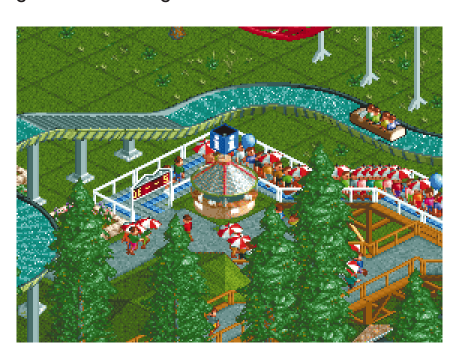


Die Gäste flüchten in Fahrgeschäfte, die Schutz vor dem schlechten Wetter bieten.

unterirdischer Achterbahnen wieder aus. Auf diese Weise entgehen die Besucher dem schlechten Wetter und können die Fahrt genießen.

Die guten Seiten von schlechtem Wetter: Profit aus Regen

Informationsstände verkaufen neben Wegweisern auch Regenschirme. Ziehen Gewitterwolken auf, entwickeln sie sich zu wahren Verkaufsschlagern. Auch hier sollten Sie sich nicht scheuen, aus der Not der Besucher Profit zu schlagen. Eine kurzzeitige Verteuerung der Regenschirme bringt einen enormen Gewinn ein.



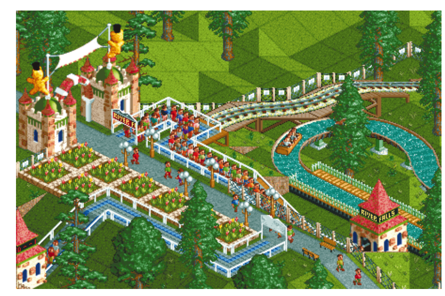
Großer Andrang am Informationsstand: Regnet es, zahlen die Besucher fast jeden Preis für einen Schirm.

Wie maximiere ich den Gewinn?

Preisstrategien: Was muß ich tun, damit die Kassen klingeln?

Mit einer gut durchdachten Preisstrategie erreichen Sie optimale Auslastung und damit ein Maximum an Gewinnen. Für Fahrgeschäfte gibt es drei Preiskategorien: Freifahrten, billige und teure Fahrten. Gemäßigte Fahrten halten die Gäste bei Laune und durch den Erholungscharakter im Park. Daher sollten diese Fahrten trotz der ungedeckten Betriebskosten für die Besucher kostenlos sein. Attraktionen wie das Geisterhaus oder die Rutschspirale besitzen zu geringe Erregungsraten, als daß ein hoher Preis dafür verlangt werden könnte. Sie dienen ebenfalls der Unterhaltung und zur Abwechslung von den Achterbahnen. Verlangen Sie für diese Fahrten daher einen niedrigen Preis, mit dem die Betriebskosten gedeckt werden. Die Freifahrten und billigen Fahrten stimmen die Besucher so zufrieden mit Ihrem Park, daß sie bereit sind, für Achterbahnen auch hohe Eintrittspreise zu zahlen. Mit dieser Preisstrategie erreichen Sie eine optimale Auslastung und damit ein Maximum an Gewinnen.





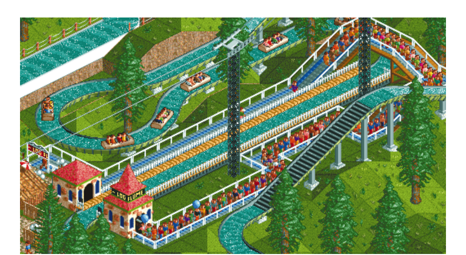
Aufregende Attraktionen sollten nicht direkt am Eingang des Parks liegen: Es bilden sich zu lange Warteschlangen.

Wo plaziere ich die beliebtesten Fahrgeschäfte?

Errichten Sie die größten und beliebtesten Fahrgeschäfte weit weg vom Parkausgang. Die Besucher müssen eine weitere Strecke laufen, auf der sie möglicherweise Halt an Fahrgeschäften oder Ständen machen, die auf dem Weg liegen. Hierdurch erzielen Sie zusätzliche Gewinne. Liegen die großen Attraktionen dagegen im Eingangsbereich des Parks, bilden sich lange Warteschlangen. Während der Zeit, in der die Besucher anstehen, geht viel Geld verloren, das in andere Fahrgeschäfte hätte investiert werden können.

Länge des Stationsein-/-ausstiegs

Wasserfahrten sind sehr beliebt. Bauen Sie die Strecke für den Stationsein-/ausstieg so lang wie möglich. Dadurch können mehr Boote eingesetzt und mehr Eintrittsgelder erzielt werden. Außerdem müssen die Gäste nicht so lange anstehen und können in der gleichen Zeit mit mehr Attraktionen fahren.



Je länger die Strecke für den Stationsein-/-ausstieg ist, desto mehr Boote können genutzt werden.

Wohin setze ich den Stationseingang?

Weite Wege von Stationseingang bis zur Haltestelle der Waggons sind Zeitverschwendung und kosten Geld. Besonders bei beliebten Attraktionen mit langen Warteschlangen werden die Gäste schnell ungeduldig. Versuchen Sie, Stationseingänge und Haltestellen nahe beieinander zu plazieren. Dadurch können die Gäste ohne Zeitverlust einsteigen und die Waggons



Vom Stationseingang können die Gäste direkt in die Waggons einsteigen: Das spart Zeit und bringt mehr Geld.

schneller abfahren. Die verkürzte, effektive Fahrtdauer bringt mehr Kunden und damit auch mehr Geld ein.

Themenlandschaften peppen langweilige Parks auf.

Selbst die langweiligsten Fahrgeschäfte werden mit gezielt eingesetzter Themenlandschaft zu einer Attraktion. Das zieht nicht nur mehr Besucher in den Park: Sie sind auch bereit, höhere Eintrittspreise zu bezahlen.



Themenlandschaften versetzen die Besucher in Phantasiewelten, von denen sie sonst nur träumen.

Wie häufig sollten Inspektionen gemacht werden?

Wartung der Verschleißteile

Je länger Fahrgeschäfte betrieben werden, desto stärker sinkt ihre Verläßlichkeit. Das hängt damit zusammen, daß Verschleißteile unter der ständigen Benutzung leiden. Stellen Sie sicher, daß für vier Fahrgeschäfte mindestens ein Mechaniker zuständig ist. Außerdem sollten bei älteren Attraktionen die Zeitabstände zwischen den Inspektionen auf zehn Minuten gesenkt werden. Dadurch steigt die Verläßlichkeit wieder bei jeder Überprüfung. Achterbahnen, die älter als fünf Jahre sind, werden für die Besucher extrem gefährlich. Wenn Sie sie nicht ersetzen, sollten Sie zumindest die Anzahl der Züge auf einen reduzieren. Auf diese Weise kann es zu keinem Zusammenstoß kommen.

Was mache ich nach einem Unfall?

Vorübergehende Schließung des Fahrgeschäftes

Stoßen in einer Achterbahn zwei Züge zusammen, kommt es nicht immer zu Verletzten. Trotzdem meiden die Gäste das Fahrgeschäft auf lange Zeit. Die einfachste Methode ist, die Achterbahn abzureißen und neu zu bauen. Die Besucher haben wieder Vertrauen, auch wenn die alte Achterbahn nach der Reparatur genauso sicher wie die neue gewesen wäre. Wenn Sie allerdings nicht das nötige Geld für eine neue Konstruktion besitzen oder die selbstgestaltete Strecke einfach nicht abreißen möchten, müssen Sie folgende Maßnahmen ergreifen: Schließen Sie die Achterbahn für drei Monate oder sogar länger, lassen Sie nach Wiedereröffnung nur einen Zug fahren und geben Sie ihr neue Farben.

Werbekampagne

Eine Werbekampagne kann ebenfalls helfen, den Besuchern das Vertrauen zurückzugeben.

Silke Menne ■

Komplettlösung, 2. Teil

Die Siedler III –Mission-CD–

Im zweiten Teil unserer Siedler 3 Missions-CD-Komplettlösung reichen wir Ihnen die fehlenden vier Missionen der Römer-Kampagne nach und widmen uns der gesamten Asiaten-Kampagne. Die detaillierten Übersichtskarten und eingezeichnete Bodenschätze erleichtern Ihnen die Missionen.

MISSION 5: DIE ALTE KARTE — RÖMER-KAMPAGNE

1. Ihr Hauptproblem zu Anfang der Mission ist, daß kaum freie Fläche zur Verfügung steht. Um so schnell wie möglich Raum für Ihre Siedlung zu schaffen, errichten Sie Holzfäller und ein Sägewerk, jedoch keinen Förster. Sobald die Holzfäller ihren Arbeitsbereich gesäubert haben, können Sie die Hütten abreißen und an anderer Stelle wieder aufbauen („wandernde Holzfäller"). Wenn Sie mehr Holz haben, als Sie für die Baustellen benötigen, hilft ein Köhler weiter.
2. Dehnen Sie sich mit Pionieren zu dem nordwestlich gelegenen Berg aus. Dort finden Sie alle Bodenschätze, wenn auch in geringer Menge.
Die Holzfäller sollten in der Zwischenzeit genügend Raum im Süden geschaffen haben, um Bauernhöfe zu errichten.
3. Speichern Sie häufig! Beide Gegner statten Ihnen in unregelmäßigen Abständen Besuche ab. Sobald genügend Material vorhanden ist, sollten Sie eine Burg anstelle des kleinen Wachtturms errichten.
4. Erobern Sie das Gebiet des gelben Gegners vorzugsweise mit Katapulten und Pionieren. Sie erobern die Goldreserven des Gegners und haben dann genügend Rohstoffe, um nach Norden vorzustoßen.
TIP: Werten Sie die Kampfkraft Ihrer Truppen auf, indem Sie große Mengen Eisen zu einem Schiffswrack transportieren und dort mit einem Priester in Gold umwandeln.



MISSION 6: DER WEINKRIEG — RÖMER-KAMPAGNE

1. Die Wüstenabschnitte behindern Ihre Ausbaumöglichkeiten. Außerdem gibt es nur kleine Zugänge zu den umliegenden Gebirgen. Nutzen Sie, wie in Mission 5, wandernde Holzfäller, um den schmalen Streifen vor den Bergen von Bäumen zu befreien. Bauen Sie genügend Wohnhäuser, um schnell mit Pionieren das Gebiet einnehmen zu können.
2. Auf der Karte sehen Sie, wo sich die Rohstoffe befinden. Dehnen Sie sich zunächst nach Südosten aus. Die Flächen A und B eignen sich für Nahrungsmittelproduktion.
3. Sie haben nur sehr wenige Hügel, die sich für die Weinproduktion eignen. Bei Punkt C müssen zunächst der Wald und die Steine entfernt werden, damit Wein angebaut werden kann.
4. Dehnen Sie sich nicht zu weit nach Norden aus! Sichern Sie lieber Ihre Position mit einer Burg. Waffen sollten Sie auf Vorrat produzieren. Schalten Sie die Auto-Rekrutierung aus und halten Sie genügend Pioniere bereit, um bei einem Angriff schnell Soldaten rekrutieren zu können. Heben Sie auf jeden Fall nur so viele Truppen aus, wie Sie zur Verteidigung benötigen. Verschwenden Sie keine Waffen für noch nicht aufgewertete Soldaten!
5. Für die Attacke im Norden brauchen Sie sehr viele Soldaten.



Der schmale Übergang wird stark bewacht. Ist er erst einmal durchbrochen, stellt der Gegner keine große Gefahr mehr dar.

S T U

MISSION 7: NASSE FÜSSE — RÖMER-KAMPAGNE

1. In der Nähe Ihrer Basis befinden sich mehrere Punkte, an denen Eisen und Kohle gelagert ist. Während Sie Ihre Siedlung aufbauen, sollten Sie mit sehr vielen (30-50) Pionieren in mehreren Grüppchen diese Rohstoffe einnehmen und einen Weg zu Ihrem Land bahnen.

2. Bauen Sie so früh wie möglich Wein an. Mit Hilfe der eroberten Bodenschätze können Sie schon im Vorfeld Waffen auf Lager produzieren.

3. Nutzen Sie die Fläche im Norden und Westen Ihres Ausgangspunktes für die Landwirtschaft. Der rohstoffreiche Berg im Norden kann zwar über den Landweg erreicht werden. Eine Schiffsverbindung am rechten Kartenrand ist jedoch weitaus effektiver als der Einsatz von langsamen Esel-Karawanen.

4. Um die Ausdehnung des Gegners müssen Sie sich relativ wenig Sorgen machen. Bevor er auch nur in die Nähe kommt, sollte Ihre Wirtschaft so weit ausgebaut sein, daß Sie am laufenden Band Waffen produzieren. Außerdem sind Ihre Truppen durch die Opferung von Wein schon bald komplett aufgewertet.

Durch die eroberten Rohstoffe können Sie früh mit der Eisenverarbeitung beginnen. Weinbauern und kleine Tempel sorgen für eine rasche Aufwertung der Truppen.

MISSION 8: DAS TOR — RÖMER-KAMPAGNE

1. Ihnen stehen drei Inseln zur Verfügung. Auf der Hauptinsel (A) sollten Sie nur für Wein und Baumaterial sorgen. Bauen Sie früh eine Werft und transportieren Sie dann Werkzeuge, Kohle und Baumaterial zur Insel B.

TIP: Inseln werden vom Gegner nicht angegriffen. Transportieren Sie also alle Truppen zu Insel D. Sie können auch alle Wachtürme auf Insel A abreißen.

2. Auf Insel B finden Sie ausreichend Bodenschätze. Es ist auch genug Platz für die Nahrungsproduktion (es fehlt nur Wasser!). Sie können auch die komplette Eisen- und Goldverarbeitung auf dieser Insel ansiedeln.

3. Bauen Sie Ihre Transportwege wie folgt auf:
Baumaterial und Wasser (kein Fluß auf Insel B!) von A nach B.
Waffen, Gold (erspart das Bauen von Lagern!) und Baumaterial für Wohnhäuser, Kasernen und eventuell ein Lazarett von B nach D.



4. Auf Insel D können Sie sich einige Zeit gut verteidigen. Transportieren Sie aber baldmöglichst Material, Pioniere und Werkzeuge für 2 bis 3 Bauarbeiter und einen Planierer nach D. Errichten Sie dort eine Kaserne und ein großes Wohnhaus. Da Sie von Anfang an Wein produziert haben, steht Ihnen recht schnell eine sehr starke Armee zur Verfügung. Stoßen Sie bis zu dem schmalen Eingang zum Bergkessel vor. Mit einer großen Gruppe von Schwertträgern können Sie dann die Festungen im Kessel und somit den See einnehmen.

MISSION 1: FISCHE UND EISEN — ASIATEN-KAMPAGNE

Sie müssen je 16 Einheiten Fisch und Eisen auf die drei Inseln im Westen transportieren.

1. In dieser Mission brauchen Sie nicht zu kämpfen. Mit reiner Zauberkraft kommen Sie sehr schnell ans Ziel.

2. Die Asiaten benötigen Unmengen an Holz für ihre Bauwerke. Sie sollten in jeder Mission wenigstens 2 ausgelastete Sägewerke in Betrieb haben, damit Ihre Bauvorhaben nicht ins Stocken geraten.

3. Sie brauchen lediglich Kohle, um die Destillen in Betrieb zu halten. Eisen sollten Sie aus Steinen zaubern. Im Süden (in der Nähe der unteren Reisfarm) finden Sie ein Grab. Für den Transport benötigen Sie jedoch Esel und demnach auch eine Getreidefarm. Ganz oben rechts in der Ecke liegt eine Sense. Nehmen Sie das Gelände mit Pionieren ein. So vermeiden Sie es, eine Werkzeugschmiede bauen zu müssen. **Tip:** Warten Sie mit dem Zauber „Stein zu Eisen", bis alle 48 benötigten Steine am Grab liegen.

4. Nutzen Sie den Zauber „Viele Fische", um Ihren Fischern einen guten Fang zu bescheren.

5. Während Sie dabei sind, für Eisen und Fische zu sorgen, lassen Sie ein oder zwei Handelsschiffe und eine Anlegestelle bauen.

6. Stellen Sie die Liefermengen an der Anlegestelle jeweils für eine Tour ein (also 16 Fische, 16 Eisen) und nicht für alle drei. Sobald eine Insel beliefert ist, können Sie die Handelsroute ändern und erneut die benötigten Waren einstellen.



MISSION 2: WEIN — ASIATEN-KAMPAGNE

Es gibt nur zwei Zugänge zu Ihrer Siedlung. Reißen Sie alle bis auf einen Turm ab und scharen Sie alle Soldaten um den verbliebenen Turm.

1. Nachdem Sie für ausreichend Baumaterial gesorgt haben, sollten Sie die Reisproduktion und sofort danach die Schwerindustrie in Angriff nehmen.

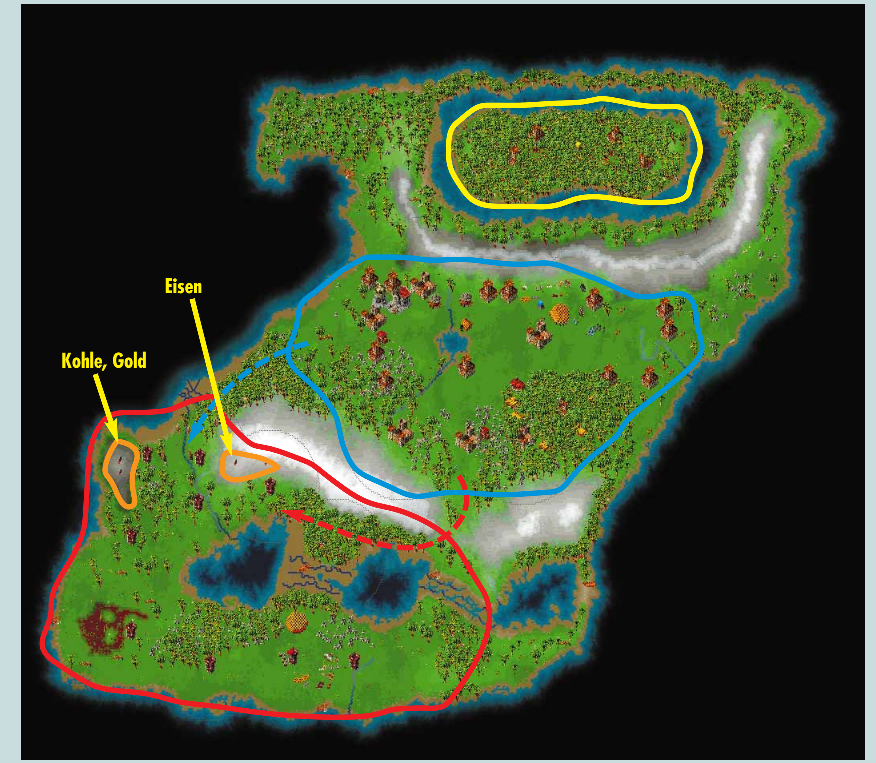
Tip: Errichten Sie erst die Reis- und Getreidefarmen, dann die Bergwerke und dann nach und nach die anderen Betriebe (Destille, Tempel, Schmelze etc.). Da Reis und Getreide einige Zeit zum Wachsen braucht, müssen die weiterverarbeitenden Betriebe erst später gebaut werden.

2. Sie werden zwischenzeitlich vom blauen Gegner angegriffen. Um nicht unnötig unaufgewertete Soldaten auszubilden, nutzen Sie folgenden Trick:

Soldaten auf Abruf: Produzieren Sie Waffen auf Lager und errichten Sie zwei oder sogar drei Kasernen. Sorgen Sie für einen stetigen Überschuß an Siedlern und stellen Sie Auto-Rekrut ab. Wenn der Feind auf Sie zukommt, können Sie in kürzester Zeit jede Menge Soldaten ausbilden und den Feind in die Flucht schlagen.

3. Um die Türme im Norden einzunehmen, brauchen Sie jede Menge Soldaten und sehr viel Mana für den Zauberspruch „Hilfe herbeirufen". Ihre Soldaten sollten auf Stufe 3 sein und eine Kampfkraft von 80% oder mehr haben.

4. Sammeln Sie Ihre Truppen an einem Punkt, damit der Zauber möglichst viele Truppen mit einem Mal herbeiruft.



S T U

MISSION 3: GOLD — ASIATEN-KAMPAGNE

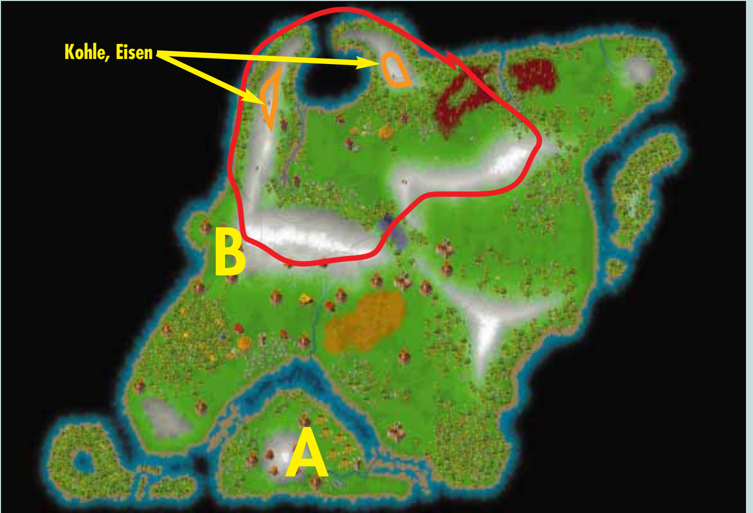
Wenn Sie in dieser Mission nicht von der ganz schnellen Sorte sind, haben Sie kaum eine Chance, zu gewinnen!

1. Richten Sie Ihre Anstrengungen auf Mana- und Waffenproduktion aus. Warten Sie jedoch mit der Rekrutierung der Soldaten so lange wie möglich.

2. Sie haben unglücklicherweise kein Gold in Ihrer Nähe. Sie müssen daher auf die göttliche Aufwertung vertrauen.

3. In der Werft sollten Sie nur eine einzige Fähre bauen und einen Priester zu der Insel im Süden (A) fahren.

4. Produzieren Sie hauptsächlich Schwerter und Lanzen. Bogenschützen können schließlich keine Türme einnehmen.





5. Beobachten Sie die Goldlager der Römer. Zwei volle Lager entsprechen 96 Goldbarren (2 Lager à 6 Stapel mit je 8 Einheiten). Sobald das zweite Lager voll ist, wird die Zeit knapp. Entladen Sie den Priester und zaubern Sie Ihre Truppen mit „Hilfe herbeiholen" zu (A). Sie müssen mit einem Streich die drei Türme einnehmen, die die Goldlager bewachen. Wenn das geschafft ist, haben Sie mit einem Schlag eine viel höhere Kampfkraft und können ohne Zeitdruck die letzte Goldmine (B) einnehmen.

Die drei markierten Türme müssen mit einem Schlag erobert werden. Gut zu erkennen: Zwei Goldlager sind hier bereits voll und im dritten (hier bereits zerstört) lagern schon 16 Barren. Höchste Zeit für den Angriff.

MISSION 4: NICHT EINGELADEN — ASIATEN-KAMPAGNE

Mit einem kleinen, aber feinen Trick ist diese Mission in rekordverdächtiger Zeit zu bewältigen:

1. Konzentrieren Sie sich auf den Abbau von Steinen und Kohle. Sie brauchen sich zunächst überhaupt nicht um Eisen zu sorgen. Bauen Sie ziemlich am Anfang Farmen, damit die Brotproduktion schnell vonstatten geht.

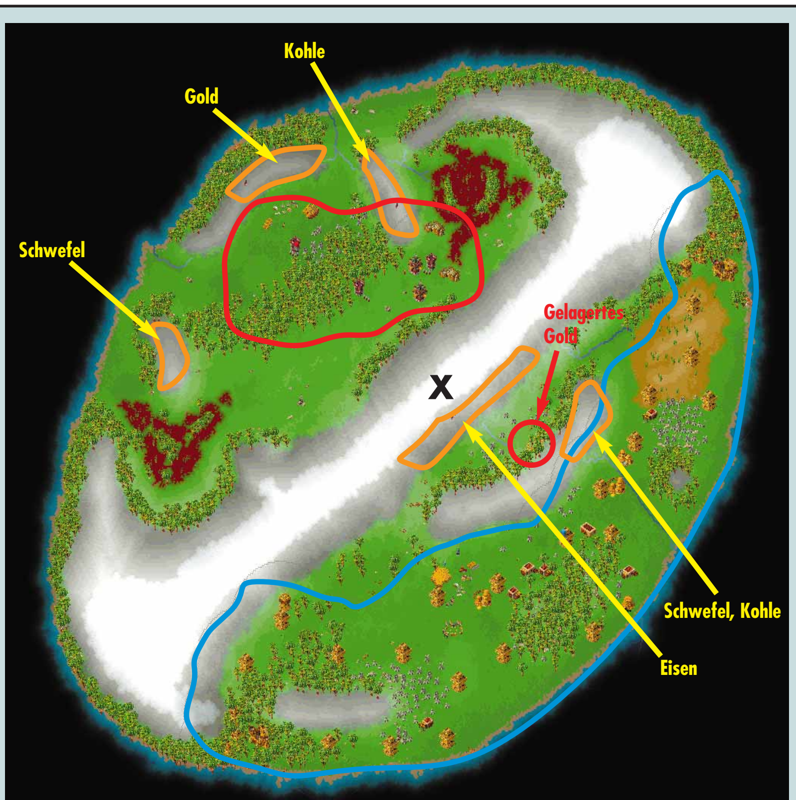
2. Über Reisbauern verfügen Sie bereits. Es fehlen lediglich die Destillen.

3. Verwandeln Sie an einem Grab Steine zu Eisen, und zwar in rauhen Mengen, um Waffen zu produzieren.

4. Sorgen Sie nebenbei noch für jede Menge Siedler. Sobald die Manaproduktion angelaufen ist, können Sie mit einem Priester an der markierten Stelle (x) die Schneedecke wegschmelzen. Jetzt müssen Sie mit einem großen Trupp Pioniere den Landstrich jenseits des Hanges einnehmen.

5. In der Nähe des Berges lagert Gold. Wenn Sie dies einnehmen, haben Sie einen immensen Kräftevorteil. Zwischenzeitlich sollte die göttliche Aufwertung abgeschlossen sein und Waffen für die schnelle Rekrutierung einer größeren Armee müßten bereitstehen.

6. Sie können zwar nicht sofort den Gegner komplett vernichten, aber es ist ohne weiteres möglich, eine Schneise quer durch sein Land zu ziehen. So trennen Sie das Land, zerstören dabei wichtige Industriezweige und lähmen den Feind. Sie können nun in Ruhe die Schwefel- und Eisenvorkommen erobern und Ihre Waffenproduktion ausweiten. Die endgültige Zerstörung der ägyptischen Siedlung ist dann nur noch eine Frage der Zeit.



MISSION 5: REISSCHNAPS — ASIATEN-KAMPAGNE

Leider gibt es auf Ihrem Gebiet keinen Sumpf, so daß Sie kein Mana produzieren können.

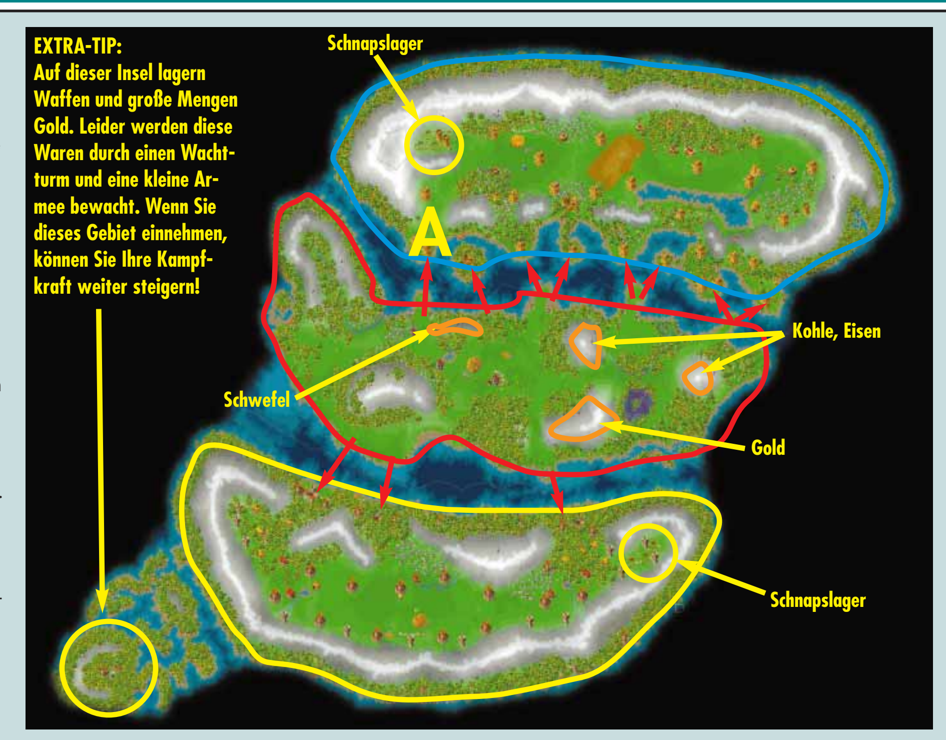
1. Beuten Sie frühzeitig das Schwefelvorkommen aus. Da Sie keinen Reis für die Bergleute haben, müssen diese sich mit Brot zufrieden geben (Stellen Sie die Liefermengen für Brot ein!).

2. Bauen Sie zwei Kanonen und sorgen Sie für ausreichend Munition. Mit Spionen muß die Küste erkundet werden. An sehr vielen Stellen können Sie mit den Kanonen quer über das Wasser die gegenüberliegenden Wachttürme zerstören.

3. Bauen Sie zwei große Tempel. Auch ohne Schnaps können Sie dann eine Waffengattung göttlich aufwerten.

4. Wenn Sie alle Türme in Reichweite zerstört haben, landen Sie einige Pioniere an Punkt A an. An dieser Stelle ist genug Platz, um eine Kanonenwerkstatt zu bauen. Transportieren Sie die nötigen Rohstoffe zur Fabrik (Schwefel, Eisen). Mit einer Kanone können Sie jetzt bis zum Weinlager vorstoßen. Sie müssen eine breite Schneise ins Feindgebiet schlagen. Trennen Sie das Weinlager von der restlichen Siedlung ab. Errichten Sie auf der Trennlinie eine Burg und besetzen Sie diese komplett. Sobald Sie das Lager angreifen, reagiert der Gegner mit einem großen Gegenschlag. Durch die Burg können Sie den Feind jedoch stark schwächen und das Lager halten.

5. Bauen Sie kleine Tempel am eingenommenen Weinlager. Sie bekommen dann genug Mana, um die göttliche Aufwertung abzuschließen. Jetzt können Sie sich der Römer im Süden annehmen.



MISSION 6: MEHR REISSCHNAPS — ASIATEN-KAMPAGNE

Da Sie Schnaps auf Vorrat produzieren müssen, kommen Sie direkt in einen Konflikt. Entweder lagern Sie so schnell wie möglich den Schnaps ein und erreichen so schneller das Missionsziel oder Sie werten Ihre Truppen auf und sorgen später für die geforderte Lagermenge. Beide Wege funktionieren, unsere Lösung stellt aber den ersten Fall dar.

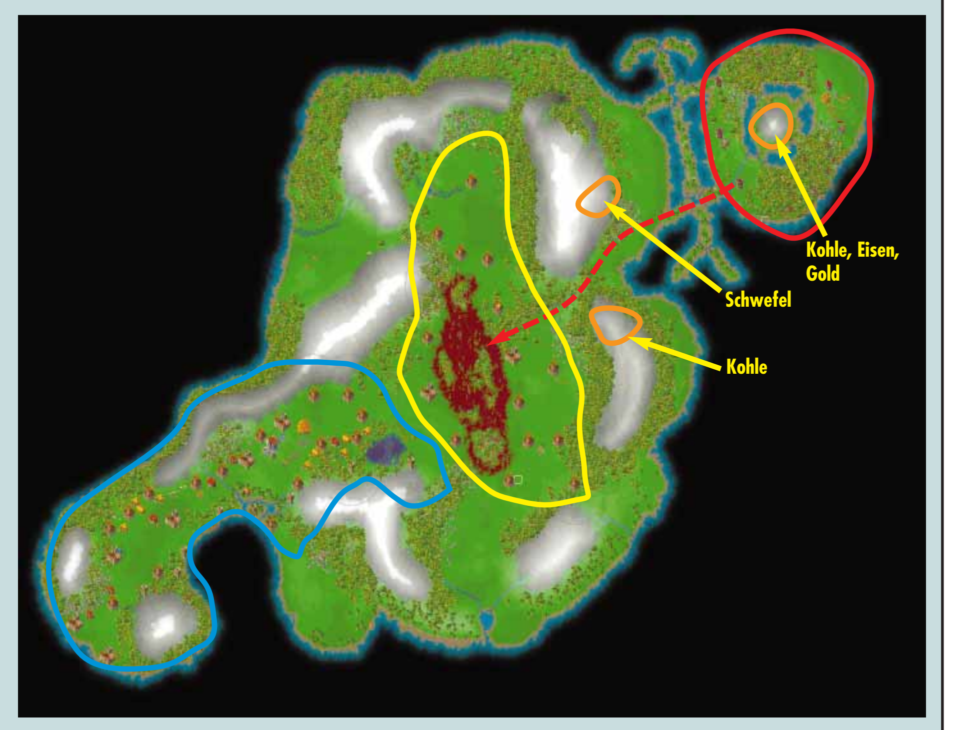
1. Bauen Sie sofort im Osten Getreide an. Die Ressourcen auf der Insel sind sehr ergiebig und erlauben eine sehr schnelle Waffenproduktion. Sie brauchen kein Gold, da Sie auf eigenem Land sowieso 100% Kampfkraft haben.

2. Dringen Sie mit Pionieren bis zur Grenze des gelben Gegners vor. Auf der Karte erkennen Sie das Schwefelvorkommen. Konzentrieren Sie sich auf den Bau einer Kanone. Waffen sollten Sie für den Verteidigungsfall auf Vorrat produzieren.

3. Mit der Kanone zerstören Sie gerade so viele Türme, daß Sie mit Ihren Pionieren ein kleines Stück Sumpfufer einnehmen können (Platz für zwei Reisfarmen genügt).

4. Lagern Sie den Wein ein. Rekrutieren Sie eine Armee aus möglichst vielen Lanzenträgern und Bogenschützen für die Verteidigung. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Sie werden einige Male vom blauen Gegner angegriffen, sollten aber keine Probleme haben, die Attacken abzuwehren.

5. Achten Sie darauf, keinen Reis an die Schwefelmine zu liefern, um so schnell wie möglich die 120 Schnapsfässer produzieren zu können.



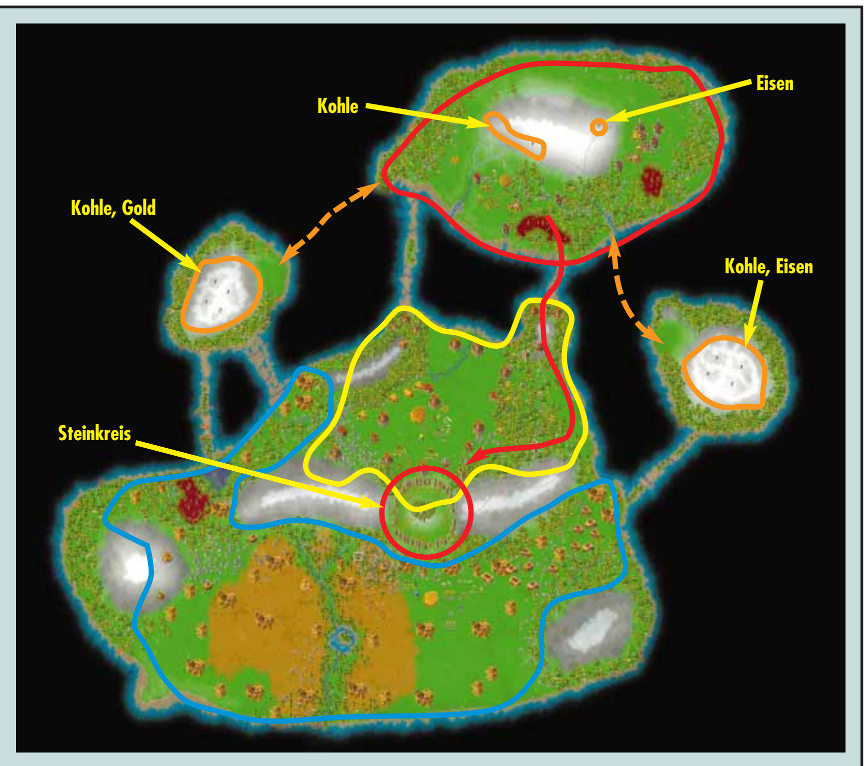
S T U



MISSION 7: FÜNFZEHN KELLNER FÜR CH'IH-YU ASIATEN-KAMPAGNE

Entgegen der Missionsbeschreibung müssen Sie für den Sieg die Römer nicht vernichten. Es genügt, wenn Sie den Steinkreis einnehmen!

1. Für einen erfolgreichen Angriff benötigen Sie eine sehr große Armee (nicht zu viele Bogenschützen!). Bauen Sie frühzeitig eine Werft und je eine Anlegestelle im Westen und Osten.
2. Erobern Sie die beiden Rohstoffinseln mit Pionieren. Da Sie auf Ihrer Hauptinsel jede Menge Platz haben und über ausreichend Kohle verfügen, sollten Sie auf den beiden Inseln nur Eisen und Gold abbauen. Im Osten des Gebirges finden Sie etwas Eisen. Genug, um die nötigen Werkzeuge herzustellen.
3. Um an die Rohstoffe auf den Inseln heranzukommen, müssen Priester den Schnee zum Schmelzen bringen!
4. Fangen Sie mit der Goldinsel im Westen an, um so schnell wie möglich die Kampfkraft zu steigern. Auf der Insel sollten Sie nur Minen, Fischer und eine Anlegestelle bauen. Transportieren Sie das Gold zur Hauptinsel und produzieren Sie dort die Barren.
5. Auf der östlichen Insel müssen Sie nur Eisenerz abbauen. Liefern Sie Fleisch von der Hauptinsel zur Eiseninsel.
6. Wenn die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist, können Sie mit der Rekrutierung der Armee beginnen. Speichern Sie vor der Attacke unbedingt ab! Wenn Sie es nicht schaffen, die ersten Türme einzunehmen, war Ihr Angriff erfolglos! Nutzen Sie die Sprüche „Göttlicher Schild" und „Samuraischwert"!
7. Ist die Landzunge einmal eingenommen, können Sie sich bis zum Steinkreis vorarbeiten.



MISSION 8: ...UND DER GANZE REST ASIATEN-KAMPAGNE

1. Legen Sie Ihre Siedlung auf Verteidigung aus: nur ein Turm und viele Waffen für die Schnellrekrutierung im Verteidigungsfall.
2. Auch wenn es genügt, die Alkoholika der Gegner einzunehmen, lohnt sich die komplette Zerstörung der Römer im Norden und der Ägypter im Osten. So kommen Sie an viele wichtige Rohstoffe!
3. Warten Sie darauf, daß der Gegner Sie angreift. So reiben Sie viele der feindlichen Truppen schon im Vorfeld auf.
4. Die Römer im Südosten sind „eingeschneit" und können daher ihre Siedlung nicht verlassen. Die Ägypter im Südwesten greifen Sie auch nicht an.
5. Greifen Sie den gelben Feind im Westen an. Dort lagert er Gold! Wenn Sie dies frühzeitig einnehmen, steigt Ihre Kampfkraft enorm. Vorsicht: Halten Sie unbedingt Truppen zur Verteidigung zurück! Schicken Sie nicht alle Ihre Soldaten in den Kampf, solange Sie noch zwei aktive Feinde haben!
6. Wenn die Römer im Norden besiegt sind, können Sie sich um die Ägypter im Osten kümmern.
7. Sollten Ihre Ressourcen knapp werden, kann es notwendig werden, auf ehemaligem Feindgebiet eine komplett neue Siedlung zu errichten.
8. Nutzen Sie den Spruch „Schnee schmelzen", um die Römer im Südosten anzugreifen.
9. Im Norden (bei den gelben Römern) gibt es ein Schwefelvorkommen! Nutzen Sie Kanonen für den Angriff auf die Ägypter im Südwesten (viele Burgen!).



Florian Weidhase ■

Komplettlösung

Lands of Lore 3

Ein gutes Jahr nach der Veröffentlichung von Lands of Lore 2 setzt Westwood die erfolgreiche Rollenspiel-Serie nun fort. Neben allgemeinen Tips finden Sie bei uns eine komplette Lösung des Abenteuers.

ALLGEMEIN:

Speichern

1. Oft besungen, meist befolgt: Die übliche Speicher-Mahnung gilt unumschränkt auch für das Finale der Westwood-Trilogie.

Rüstung

2. Bevor Sie die Jagd nach Ihrem zarten Seelchen beginnen, sollte für dessen fleischliche Hülle ein ausreichender Schutz gewährleistet sein. Rüstungsgegenstände müssen her!

Kleingeld

3. Kleingeld ist das A und O am Anfang eines jeden Abenteuers. Um Gladstone herum findet es sich glücklicherweise fast überall: in Brunnen, Nischen, Fässern und Astlöchern etwa. Später beherbergen auch unscheinbare Regale, Geheimhöhlen und dergleichen brauchbares Material. Bleiben Sie wachsam!

Unbekannte Objekte

4. Mysteriöse Objekte lassen sich zu Anfang nur durch die Methode „Versuch und Irrtum" fehlerfrei identifizieren. Solange Sie nicht über das passende Talent verfügen, ist Wagemut angesagt. Bei Rückschlägen laden Sie neu und notieren das Testergebnis von Hand!

Routenplanung

5. In diversen Situationen werden Sie gezwungen sein, sich auf Coppers Sprung- und Renntalente zu besinnen; allein Ihre Geschicklichkeit ist dann entscheidend. Wenigstens lassen sich – über die Zoom-Funktion der Automap – die praktischsten Routen schon im Voraus ermitteln.

Alles erkunden

6. Laufen Sie sämtliche Karten komplett ab, falls Sie Wert auf die Entdeckung kleiner Geheimnisse und kostbarer Gegenstände legen. Die haben zwar für das Gameplay meist keine Bedeutung, können in den Gilden aber gewinnbringend an den Mann gebracht werden.

Vergiftung

7. Im Falle von Vergiftungen aller Couleur zahlt sich ein heilender Begleiter definitiv aus. Steht Ihnen ein solcher nicht zur Seite, helfen auch Vel-Obst und einige magische Objekte über das Gröbste hinweg.

Wenn der Zwerg mal schwächelt...

8. Sollten die Mana- bzw. Lebensreserven Ihres schützenden Zwerges gelegentlich zur Neige gehen, warten Sie am besten in einem ruhigen Winkel ab, bis sich sein Zustand gebessert hat. Ansonsten sind Sie im Kampf weitgehend auf sich alleine gestellt.

Maskottchen

9. Stirbt das Maskottchen unverhofft den Heldentod, können Sie es mit einem sogenannten Herzstein wiedererwecken – oder in der Kleriker-Gilde eine erneute Beschwörung veranlassen.

Erfahrungspunkte

10. Um Erfahrungspunkte zu sammeln, sollten Sie – zumindest in Nieder-Gladstone – sämtliche Skrupel beiseite schieben. Wen kümmern schon ein paar ausgeraubte Banditen? Die patrouillierenden Wachen jedenfalls nicht. Auch tatsächliche Attentate oder Einbrüche via Fenstersims bleiben ungeahndet.

CHARAKTERFRAGE

Copper wird Ihnen als fix und fertig generierter Held vor die Nase gesetzt. Dennoch können Sie sein Wesen indirekt manipulieren und somit gleichzeitig das spätere Gameplay bestimmen. Wie das geschehen soll? Über die unterschiedlichen Gilden, die das Halbblut an sich binden möchten. Je nachdem, welche Klasse oder welche Klassenkombination Sie wählen, verändert sich das Spielgefühl nachhaltig. Und zwar folgendermaßen:

1. DER EISERNE RING...

...vertritt die harten Krieger von Gladstone. Sie öffnen Truhen mit Faustschlägen, tun sich im Kampf als wahre Berserker hervor und fürchten weder tiefe Abgründe noch hohe Kletterwände. Ihr Hinderniskurs bietet eine gute Trainingsmöglichkeit für spätere Sprungkapriolen. Die Aufnahmeprüfung: Rattenvernichtung im südwestlichen Lagerhaus.

2. DIE TALAMARI

Magisch begabt, üben sich die Mitglieder dieser Gilde im Nahkampf zunächst in erschreckender Zurückhaltung. Erst wenn sie an Zaubermacht merklich gewonnen haben, entfalten sie das Potential ihrer Zunft – dann jedoch mit unbarmherziger Wucht. Zu ihren Talenten zählt das nützliche Identifizieren von Gegenständen. Die Aufnahmeprüfung: Besorgung einer Energieprobe vom Portal im Süden.

3. DER ORDEN DER FINKEN...

...besteht aus berufenen Klerikern. Ihre magische Kraft konzentriert sich vornehmlich auf das Heilen und die Alchemie. Im Kampf schlagen sie sich leidlich, obschon sie auf unnötige Gewalt säuerlich reagieren. Besonders gefürchtet wird die Gilde von Untoten aller Art. Die Aufnahmeprüfung: Besorgung von Wildschwein-Fleisch aus den Wäldern.

4. DAS BACCHANAL...

...ist ein geheimer Verbund aktiver Diebe. Sie knacken Schlösser, leeren unschuldigen Menschen die Brieftasche, beklauen sämtliche Läden und sind obendrein noch stolz darauf. Ihre Opfer attackieren Sie vorzugsweise von hinten oder gleich aus der Scharfschützen-Position. In gehobeneren Rängen sind Diebe zusätzlich fähig, ihren Gegnern plötzliche Todesstöße zu versetzen, die jeden Krieger vor Neid erblassen lassen. Die Aufnahmeprüfung: Finden der Gilde.

Wie will ich sein? Die Wahl obliegt Ihnen allein. Wer sich auf eine Klasse konzentriert, wird schneller höhere Stufen erreichen. Auf der anderen Seite entwickelt sich aus jeder Gilden-Kombination – langsam, aber sicher! – ein Multitalent, das seine Vielseitigkeit auch zweckmäßig einzusetzen versteht. Fazit: Wollen Sie ohne Umwege zum Ende des Spiels gelangen, so treten Sie nur einer Gruppierung bei, damit die relativ wenigen Erfahrungspunkte zügig Früchte tragen. Haben Sie jedoch Zeit und Muse genug, sich den zahlreichen Subquests und Aufträgen der verschiedenen Gilden zu stellen, so beantragen Sie mehrere Mitgliedschaften – Ihr Held wird zum Ende hin unschlagbar sein.

Gildenbrüder

11. Zwischen Ihren Stippvisiten in den anderen Dimensionen der Spielwelt sollten Sie immer wieder bei den Gildenbrüdern vorbeischauen, um Beförderungen und Nebenaufträge zu kassieren.

Alles erledigt?

12. Vor der allerletzten Reise zur Scherbenwüste heißt es: Bringen Sie Ihre Ausrüstung noch einmal auf Vordermann und legen Sie sämtliche Subquests ad acta! Denn wenn Sie zurückkommen, ist Gladstone nicht mehr ganz das, was es einmal war.

GLADSTONE



Was habe ich in der Einführung zu tun?

Erforschen Sie die Höhle zu Ihren Füßen und erproben Sie Ihre kindliche Geschicklichkeit. Ein Großteil der herumliegenden Objekte ist im Handbuch aufgelistet. Nur eines nicht: Versuchen Sie mal, in die kleine Einbuchtung mit dem Wasserfall zu springen…

Wo befindet sich die Gilde der Diebe?

In den Abwasserkanälen der Stadt. Nahe dem „Eisernen Ring" läßt sich ein kleines Gitter aufstoßen, das den Weg dorthin freigibt. Unten angelangt, folgen Sie den Schlüssel-Symbolen an den Wänden Richtung Norden.

Wie stiehlt man?

Schleichen Sie sich von hinten an Ihre „Opfer in spe" heran. Sobald Sie daraufhin den Mauszeiger in den kritischen Hosenbereich ziehen, verwandelt er sich in ein Greifsymbol.

Wo sind die Gemächer des Drarakels?

Verlassen Sie Gladstone in Richtung Wald und halten Sie nach den sporadisch verteilten Wegweisern Ausschau. Sobald Sie Ihren Fuß in die angepeilte Höhle gesetzt haben, geht die Reise nordwestlich um eine Lavagrube herum und schließlich über einen unterirdischen See zum Ziel.

Wohin ist das Drakel entfleucht?

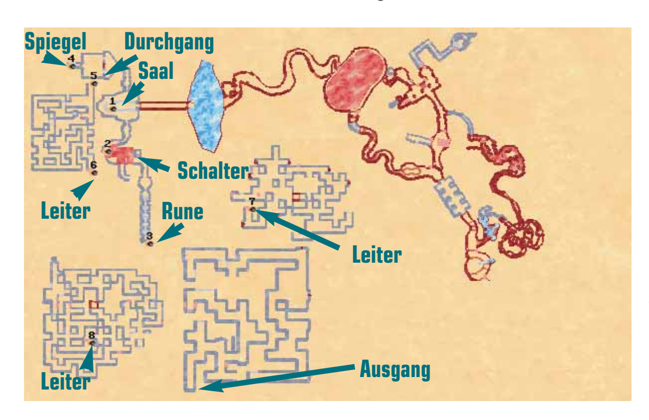
In die Dimension der Vulkanhöhlen, erreichbar durch das magische Portal im Süden des Waldes. Lange werden Sie dort für den Moment allerdings nicht verweilen…

Wo komme ich an die Rune?

Folgen Sie Meister Drarakel aus dem Thronsaal gen Süden. Den näher rückenden Klüften können Sie durch eine Energiebrücke den Schrecken nehmen; eigentlich offensichtlich, nur ist der dazugehörige Schalter sehr unauffällig an der Wand installiert. Anschließend wird ein paarmal gesprungen, teleportiert und gekraxelt, bis Sie hoch über den Wolken das begehrte Artefakt vor Augen haben. Die letzten Zentimeter stellen mit den rotierenden Brückenteilen nur ein kleines Hindernis dar: Timing ist gefragt!

Wo finde ich die Scherben?

Um in den Besitz der einzelnen Bruchstücke zu kommen, müssen Sie nacheinander durch die auftretenden Dimensionsportale reisen. Meist gilt es, auf der gegenüberliegenden Seite irgendeine Form von Endgegner niederzumachen, bevor man sich per Rune zurückbringen läßt. Zielort Nummer 1: Die Vulkanhöhlen – diesmal für länger.



DIE VULKANHÖHLEN

Wie kann ich den Lavasee überqueren?

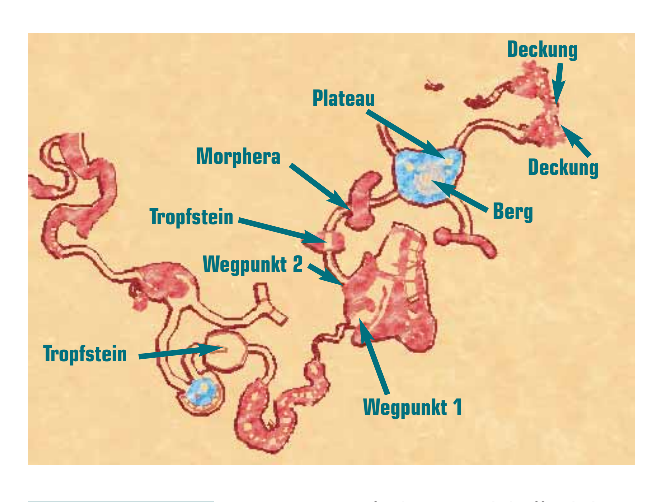
Mit solchen Problemen werden Sie innerhalb der Feuerdimension des Öfteren konfrontiert sein. Blicken Sie sich dann stets um, bis Sie einen Tropfstein entdecken, aus dem die heiße Masse hervorquillt – und zertrümmern Sie ihn. Der jeweilige See wird unvermittelt erstarren.

Soll ich auf Morphera hören?

Mutig oder Memme, das ist hier die Frage.

Wie gelange ich in die hochgelegenen Gänge?

In der Mitte der großen Haupthöhle ragt ein steiler Berg in die kochende Feuerluft. Diesen gilt es zu besteigen, um danach mit einem großen Satz auf einem der hoch und runter fahrenden Plateaus landen zu können. Einen weiteren Sprung und etwas

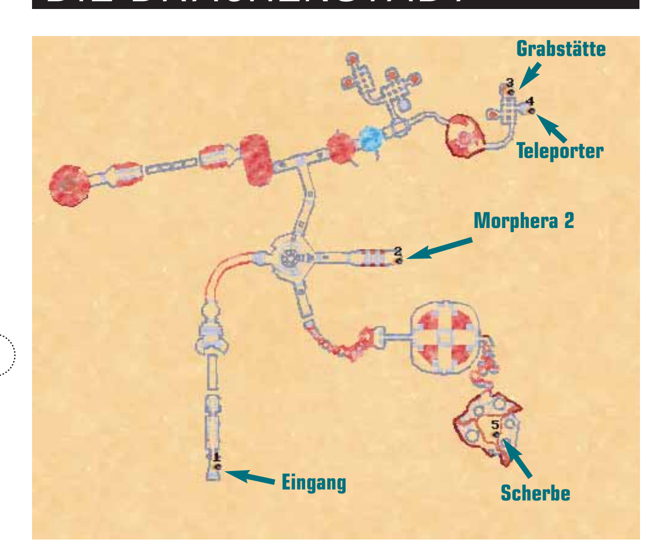


Timing später finden Sie sich hoffentlich im anvisierten Gang wieder.

Wie komme ich an den zwei Elementaren vorbei?

Auf unserer Karte sind zwei schützende Deckungen markiert. Dabei handelt es sich jeweils um Felsvorsprünge, hinter denen man sich zusammengekauert regenerieren kann. Vor allem die erste Attacke muß schnell vonstatten gehen, damit das zweite Vieh keine Gelegenheit bekommt, aus dem Hintergrund zusätzliche Salven abzufeuern.

DIE DRACHENSTADT



Wie komme ich durch die Stadttore?

Wenn Sie den Boden genauer inspizieren, werden Sie zwei beeindruckende Fußstapfen erkennen. Stellen Sie sich mit Ihrem gesamten Körpergewicht exakt darauf und warten Sie ab…

Die Tore fallen wieder zu, bevor ich da bin...

Sie müssen länger auf der Bodenplatte verharren. Erst wenn sich die Pforten komplett geöffnet haben, lohnt sich ein Spurt.

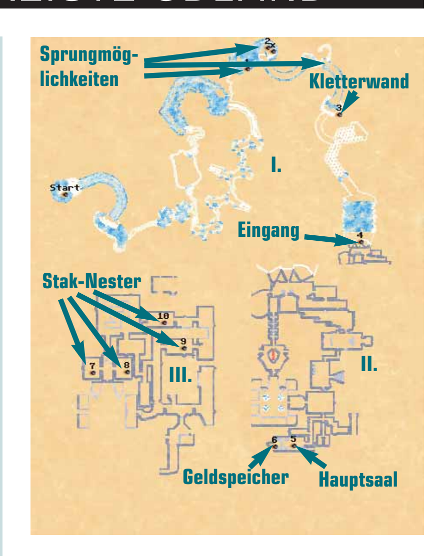
Was habe ich in der Stadt zu tun?

Viel Fläche gibt es zu erkunden, die außer einigen Zaubersprüchen und Items leider recht wenig zu bieten hat. Im Prinzip können Sie sich gleich dem zweiten Treffen mit Morphera im Osten und anschließend dem Finale im Süden stellen.

Wie kann ich Morphera besiegen?

Bevor die holde Drachendame wenigstens ein bißchen Schwäche zeigt, muß der gesamte Lavasee, anscheinend ihre Energiestation, trockengelegt sein. Verstecken Sie sich in diesem Sinne abwechselnd hinter den diversen Steinpfeilern, gehen Sie Ihren Weg im Kreis an der Höhlenwand entlang und verstopfen Sie die drei Quellen mittels harter Schläge gegen das Gestein. Ist das Werk endlich vollbracht, folgt die Konfrontation Auge in Auge…

DAS VEREISTE ÖDLAND



Wie komme ich zum Weißen Turm?

Folgen Sie den Angaben auf unserer Karte. Zweimal muß gesprungen, einmal kräftig geklettert werden.

Wie kann ich die Stak-Plage vertreiben?

Den Amazonen zufolge vermehren sich die fliegenden Hühner schneller als Zuchtkarnickel, was der Vernichtung der vier Nester im ersten Stock absolute Priorität verleiht. Anschließend können Sie sich gemütlich den übrig gebliebenen Gockeln widmen.

Wo finde ich die Königin?

Fragen Sie das Fußvolk: Sie werden im Hauptsaal erwartet.

Soll ich das Angebot der Amazonen akzeptieren?

Selbstbewußte, schöne, dralle Frauen, die sich beim ersten Anblick Ihrer Person nur mehr als willig entblättern möchten? Da muß doch irgendwo ein ganz fieser Haken sein…

Was fange ich mit dem Schlüssel der Königin an?

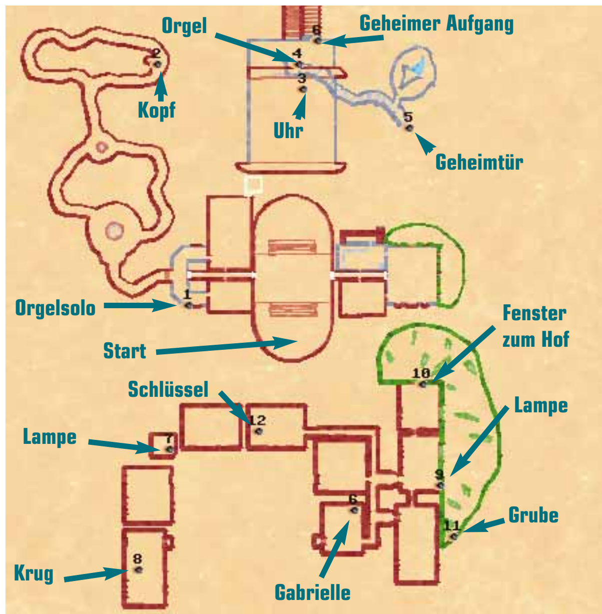
Am Westende des Hauptsaals, hinter dem Thron, befindet sich ein kleiner Geldspeicher. Probieren kostet nichts!

DIE UNTERWELT

Wie entkomme ich aus dem Westgarten?

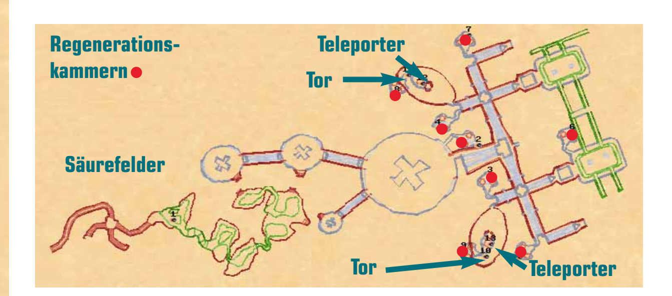
Nehmen Sie sich trotz der Giftbiester Zeit für einen rationalen Rundblick: Der Ausgang ist urplötzlich mit irgendwelchen Farnen zugewachsen. Davor rennt ein Gärtner kopflos umher – im wahrsten Sinne des Wortes „kopflos“. Ja, wie soll denn der

J K L



	gute Mann seinen Job auch machen können? Finden Sie also des Gärtners Haupt im Norden und überreichen Sie es ihm in einer feierlichen Zeremonie. Alsdann helfen nur noch Durchhalte-Parolen, bis die Hecke tatsächlich gemäht ist.
Wie kann ich den Flammen Einhalt gebieten?	„Hätten wir nur die Lampen geleert!" Gabrielles klagender Hinweis aus dem Nichts gibt die Antwort. An zwei Leuchten des oberen Stockwerkes muß Petroleum in Krüge abgelassen werden. Die entsprechenden Positionen finden Sie auf unserer Karte markiert.
Wie komme ich der Scherbe näher?	„Bringe die Gegenwart in die Zukunft", tönen die Geister. Was übersetzt bedeutet: Die große Standuhr im Nordsaal möchte dreimal aufgezogen und somit zerstört werden.
Woher bekomme ich einen Uhrenschlüssel?	Sofern Ihnen vor dem magischen Portal im Wald niemand einen anvertraut hat, finden Sie Ersatz im ersten Stock der Unterwelt (siehe Karte).
Was hindert den Organisten am Spielen?	Zwei Probleme: 1. Der Künstler hat keine Noten. 2. Seine tote Kehle verlangt nach lebendigem Naß, sprich: Alkohol.
Wo finde ich Noten?	Im Westflügel vergammelt ein Klaviersolo: Aufgreifen, abliefern!
Wo finde ich Alkohol?	Wenn Sie die Standuhr einer eingehenden Inspektion unterziehen, entdecken Sie, daß dahinter eine Geheimtür zum Keller verborgen liegt. In eben jenem laufen Sie wenig später umher, den Blick zum Boden gewandt, und lassen sich durch eine Grube im Nordosten noch tiefer fallen. Ihr Ankunftsort: ein Weinkeller!
Was bringt mir die Orgelmusik?	Die Geisterpärchen im Ballsaal beginnen ihren Tanz und wehen durch den Raum, um kurz darauf eine geheime Treppe im Norden freizulegen.
Wie kann ich den Sensenmann besiegen?	Des Rätsels Lösung ist erneut eine Standuhr am Raumende. Baumelt deren Feder ausgeleiert hin und her, wird der Dämon gegen weltliche Schwertstreiche empfindlich – zuvor ist er es erwartungsgemäß nicht einmal ansatzweise.

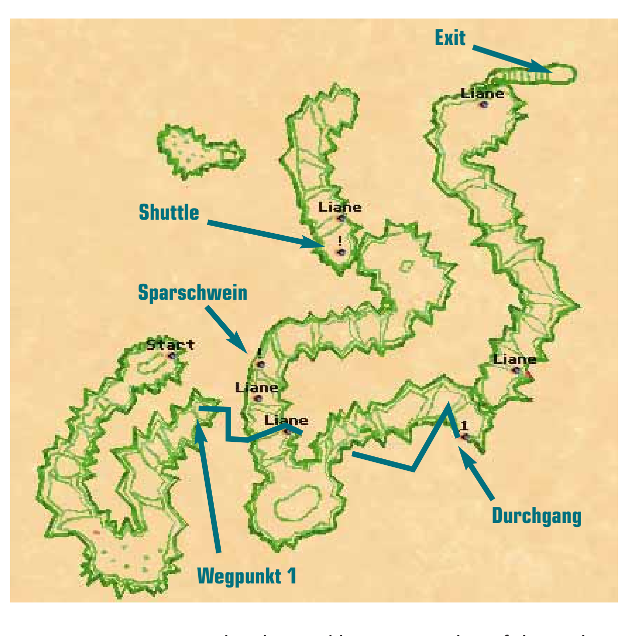
DIE RU-LOI-HEIMATWELT



Wie kann ich den Angriffen der Ru-Loi entgehen?	Augen zu und durch! Coppers Lederhaut ist durch Säure nicht wirklich zu beeindrucken…
Mein Weg wird durch Säurefelder versperrt...	An dieser Stelle greift das Prinzip „T-Rex". Weder schnelle Angriffe noch panische Fluchten sind eine Option, während Sie sich in der Nähe dieser Wesen aufhalten. Bewegen Sie sich geduckt, warten Sie notfalls in irgendeinen Winkel gekauert, bis akute Gefahren vorübergezogen sind, und greifen Sie nur in Ausnahmesituationen selbst an.
Wie kann ich den Ru-Loi Schaden zufügen?	Schalten Sie möglichst viele Regenerationskammern durch gezielte Schläge aus. Im Verlauf dieses Prozesses werden die Wesen immer verletzlicher – was nur bedingt mit „ungefährlicher" gleichzusetzen ist.
Wie komme ich durch die codierten Tore?	Als Ausweis benötigen Sie die abgeschlagene Hand eines beliebigen Ru-Loi-Kriegers. Doch wählen Sie für die Besorgung bitte einen abseits vom Rest schwebenden – alles andere dürfte in einem Fiasko mortale enden.
Wie geht es zur Scherbe?	Benutzen Sie einen der Teleporter vor den Sicherheitstüren.
Die Teleporter sind verschwunden...	Verschließen Sie die Türen, nur um sie gleich wieder zu öffnen: Abrakadabra!
Wie kann ich dem Kollektiv den Garaus machen?	Versuchen Sie es zunächst mit Fernwaffen und Angriffsmagie, wobei Ihnen die seitlichen Felsvorsprünge Deckung bieten können. Schlägt diese Taktik fehl, aktivieren Sie sämtliche Schutzsprüche und -tränke in Ihrem Inventar, springen in den Säurepool und schlagen los, was das Zeug hält. Sobald das Kollektiv seinen letzten Atem aushaucht, berühren Sie sofort die Scherbe, um weiteren Verätzungen zu entgehen.

DIE RU-LOI-HEIMATWELT

Wie gelange ich zum Ausgang?	Folgen Sie der markierten Route, springen Sie von der Endposition zum Durchgang



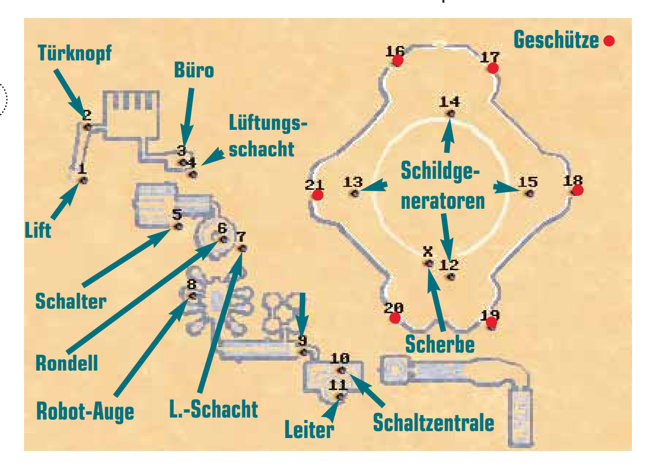
hinüber und lassen Sie sich, auf der anderen Seite angekommen, von der Brücke ins Tal fallen.

Wie komme ich aus den verschiedenen Tälern wieder heraus?

Sofern sich nicht irgendwo Höhlengänge auftun, sollten Sie Ihre Augen nach besonders starken Lianen offen halten. Die wichtigsten finden Sie in unserer Karte verzeichnet.

Wie komme ich in die Festung?

Betreten Sie das zerschossene Gebäude kurz, um an der linken Wand einen Schalter zu betätigen. Alsdann stellen Sie sich auf die Liftplattform, heben die Deckplatte im Boden an und drücken erneut einen Knopf. Hektik-Strategen dürfen sich jetzt freuen: Es geht abwärts in den Intimbereich von Command & Conquer!

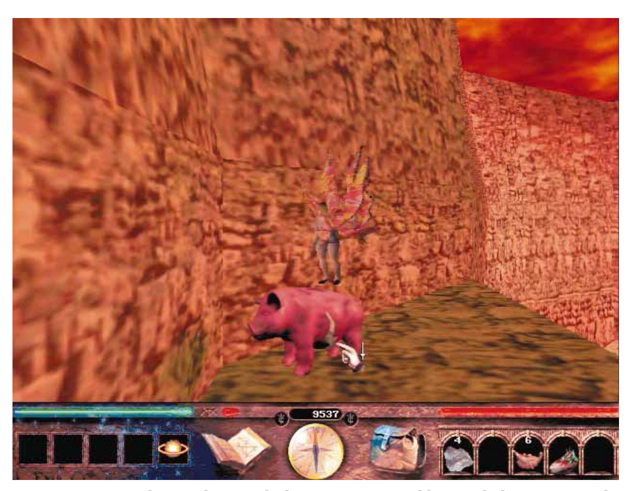


Wie geht es vom Büro aus weiter?

Hinter den Aktenschränken verbirgt sich ein Lüftungsschacht. Schieben Sie die wuchtigen Möbel deshalb beiseite und rücken Sie im Gegenzug den Stuhl nahe an die Klappe heran. Zwei Hüpfer später sind Sie bereits in den Sicherheitsbereich vorgedrungen.

Wie komme im Rondell voran?

Wieder gilt es, einen Lüftungsschacht zu erreichen. Zu diesem Zweck greifen Sie sich zwei der Monitore und schichten diese – mit der Bildfläche zur Wand – übereinander. Falls sich dieser Aufbau für Sie als zu instabil erweist, können Sie freilich auch eine Dreier-Pyramide oder Ähnliches konstruieren. Hauptsache ist, daß Ihnen die Kehrseiten der Geräte zulächeln, denn die Befestigungsvorrichtungen fungieren als Zwischenstufen.



Das erste Osterschwein der Geschichte: Wer es zerschlägt, erhält 100.000 Silbermark. Fundort: siehe Karte.

Wie kann ich das codierte Tor öffnen?

In einer der Kammern westlich faulen die Überreste eines Cyborgs vor sich hin. Wühlen Sie in dem Haufen herum, fördern Sie ein künstliches Auge zutage und verwenden Sie dieses als Beweis für Ihre Zugangsberechtigung.

Was habe ich in der Schaltzentrale zu tun?

Zertrümmern Sie sämtliche Terminals! Sinn der Aktion: Der gleißende Energieschild bricht zusammen und macht den Weg zu einer verheißungsvollen Leiter nach unten frei.

Der Weg ist durch defekte Stromleitungen gefährlich...

Gefährlich vielleicht – aber dennoch begehbar. Ihr Begleiter oder Sie selbst verfügen doch sicherlich über Heilkenntnisse.

Wie kann ich den Großrechner ausschalten?

Zunächst sollten Sie sich dem engmaschigen Abwehrnetz um ihn herum widmen. Fernschüsse bringen nichts, weil die großen Geschütze im Hintergrund bloße Attrappe sind. Die eigentlichen Übeltäter sind tückisch kleine Laserkanonen, positioniert an Fußboden und Decke jeder Nische. Hiebe scheinen an diesem Punkt die effektivste Angriffsmethode zu sein. Das Gleiche gilt beim Ausschalten der vier Schildgeneratoren: Wuchtig soll es sein! Quasi zum krönenden Abschluß können Sie jede beliebige Fernwaffen zücken, um die roten Hauptprozessoren in aller Ruhe ihrem finalen Systemabsturz in die Hände zu treiben.

Wie entkomme ich dem Inferno?

Vor allen Dingen gilt: Immer mit der Ruhe! Die gewährte Zeit ist recht großzügig bemessen und erlaubt vernünftige Gedankengänge durchaus. Gehen Sie den regulären Weg zurück in die Schaltzentrale,



um festzustellen, daß die Eingangstür verrammelt ist. Statt dessen können Sie aus dem Raum durch einen Schacht auf der oberen Ebene entkommen, der genau vor einem gähnenden Abgrund endet. Hier das Übliche: Knopf drücken, Brücke bewundern! Dann sieht die Reise folgendermaßen aus: Die erste Leiter klettern Sie hoch, drehen sich um und springen über die Grube. Eine Rechtskurve folgt, wieder die erste Leiter nach oben und wiederum eine Kehrtwendung mit Satz über die Grube. Letztendlich werden Sie sich im Rondell und somit auf altbekanntem Terrain wiederfinden…

Wie komme ich zurück nach Gladstone?

So weh es tut – Sie müssen den gesamten Weg durch die Scherbenwüste ein zweites Mal bewältigen. Bis zum Portal. Mit all den Kletteraktionen, die sich rückwärts erst so richtig kompliziert gestalten. Doch der Lohn wird groß sein…

JAKEL – HIGH NOON IN DER ORAKEL-HÖHLE

Wie komme ich aus dem See?

Wenden Sie sich von der Leiter ab. Hinter Ihnen hängt ein Seil bereit.

Wie und wo kann ich mich regenerieren?

Die Portale müssen zur Rettung von Gladstone geschlossen werden, keine Frage. Doch in der aktuellen Situation bieten sie Copper das einzige Refugium. Wann immer sich Ihre Lebensenergie dem Nullpunkt annähert, sollten Sie einen mutigen Satz in das grüne Licht machen, um sich in aller Ruhe auszukurieren. Mitten im Kampfgeschehen ist dagegen Hektik angesagt: Wer sich rechtzeitig einen Heilungszauber am Gürtel plaziert hat und diesen per Tastendruck fortwährend aktivieren kann, ist klar im Vorteil.

Wie kann Jakel besiegt werden?

Richten Sie Ihr Hauptaugenmerk zuerst auf seine Schoßhunde, die trotz Tötung einige Male neu und teilweise in Massen erscheinen. Sobald Sie die Plage los sind, gilt es nur noch, durchzuhalten. Denn nach längeren Dauerfeuern der Magie scheint Jakel stets die Lust am Kämpfen zu vergehen. Und in diesen Momenten heißt es logischerweise: Auf ihn mit Gebrüll!

Wie oft muß Jakel zu Boden gehen?

Der Schauplatz wird sich stetig ändern, doch die Gegner bleiben immer gleich. Insgesamt fünfmal lacht Ihnen der Halunke ins Gesicht.

Wie komme ich über die Brücke?

Lassen Sie sich auf den Steg fallen, springen Sie von dort weiter in den Raum hinab und setzen Sie die Seilwinde rechter Hand in Bewegung. Anschließend führt Ihr Weg durch einen Flur zurück zur Ausgangsposition.

Wie beende ich das Spiel?

Im Fallen verliert Jakel das mächtige Siegel; es fällt plump zu Boden. Greifen Sie es artig auf und reparieren Sie den brüchigen Spiegel: Hallo, liebe Seele! Adios, liebes Spiel!

Copper ist trotz allem tot?

Wer den Abspann frühzeitig unterbricht, ist selbst schuld…

Daniel Ch. Kreiss ■
Kreiss@compuserve.com

KAMPFTHEORIEN



In hektischen Kämpfen sind die Zaubersprüche eines magischen Begleiters vielleicht die letzte Rettung.

1. Üben Sie Ihre Fertigkeiten an jedem sich bietenden Objekt. Von den Klerikern abgesehen stört sich in den Lands niemand an überflüssiger Aggression.

2. Stocken Sie Ihr Zauberspruch- bzw. Waffensortiment regelmäßig auf. Geld ist schließlich dazu da, um ausgegeben zu werden.

3. Mit schießenden oder speienden Gegnern sollten Sie rasch in engen Hautkontakt treten, um den jeweiligen Waffen ihren Effekt zu nehmen.

4. Ziehen Sie sich, wann immer die Möglichkeit besteht, kurz hinter Säulen, Felsvorsprünge und derlei mehr zurück. Warum? Auf überraschende Vorstöße reagieren die meisten Feinde zu langsam, egal, wie oft Sie die Prozedur wiederholen.

5. Setzen Sie Türen usw. als Grenzschranken ein, um einzelne Wesen von ihrem Rudel abzutrennen. Ein passender Merksatz: Alleinstehende Monster sind schwache Monster.

6. In unübersichtlichen Schwärmen spielen großflächige Zauber ihre Trümpfe aus. Bevor die Orientierung komplett verloren geht, lieber ein brachialer Rundumschlag der Magie mit nachfolgender Deckungssuche.

7. Binden Sie Ihr magisches Maskottchen in jede Streitigkeit mit ein.



Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten von Anfang an bei jeder noch so kleinen Gelegenheit!

ARMY MEN 2



Mit diesen Cheatcodes können Sie die Sonderwaffen des Spiels unbegrenzt einsetzen.

Die folgenden Codes werden im laufenden Spiel eingegeben:

!patton's speach	Truppen motivieren
!i give up	Level neu starten
!veni vidi vinci	Level erfolgreich beenden
!night of the walking dead	Gegner werden zu Zombies
!suicide kings	Der Sarge wird getötet
!ninja arts	Der Sarge bekommt die „Stealth"-Eigenschaft und wird schneller
!god of gamblers	Zufällig ein Extragegenstand
!paper dolls	Fallschirmjäger
!watchtower in the sky	Luftaufklärung
!geronimo!	12 Luftschläge
!beautiful nikita	Unbegrenzt viele Schüsse mit dem Scharfschützengewehr
!fourth of july	M80
!roach spray	Unbegrenzt Can „o" fire
!ruby ray	Unbegrenzt viele Blicke durch das Fernglas
!aluminum foil	Panzerung
!smorfs	Blaue Uniform
!metal sheeting	Graue Uniform
!shrink wrap	Tarn-Uniform
!pooper scooper	Minenräumer
!gnomish inventions	Sprengladungen
!acme discs	Landminen
!a better tomorrow	Veränderte Waffe
!no rocket launcher	Raketenwerfer mit unbegrenzt Munition
!village people	Flammenwerfer mit unbegrenzt Munition
!i have a rock	Unbegrenzt Handgranaten
!phoenix!	Brennender Mann
!surprise party	Viele Gegner greifen an
!armageddon	Totale Vernichtung
!doctor doctor	Maximale Gesundheit
!spidey senses tingling	Alle Gegner werden auf der Karte sichtbar
!jumpjets	Der Sarge kann teleportieren
!santini	Unverletzbarkeit

Karsten Grünmann ■

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Mit der Enter-Taste können Sie die Konsole aufrufen, in der die folgenden Cheats eingegeben werden:

Csmilton	Cheats aktiveren
Csstigmata	Paß für das Medlab
Csitems	Paß für das Medlab
Csshroud	Maximale Rüstung und Gesundheit
Cshealth	Maximale Gesundheit
Csrosary	Alle Gegenstände
Csammo	Munition
Csguns	Alle Waffen
Csyhwh	Gott-Modus
Csessence	Unbegrenzt Essenz
Cshalt	Hält die Zeit an
Cswire	Andere Grafikdarstellung
Csvanish	Alle Gegner sind verschwunden
Cshost	Keine Anziehungskraft
Csportal	Alle Durchgänge werden grafisch hervorgehoben

Markus Schütte ■

SIMCITY 3000

Leider kann man in *SimCity 3000* mit Hilfe des Cheatcodes „call cousin vinnie" nur einmal 100.000 Simtaler bekommen. Wenn Sie von Anfang an mehr Geld zur Verfügung haben wollen, laden Sie einfach die Vorführstadt „Metropolis". Diese verfügt bereits über ca. 2 Millionen Einwohner. Lassen Sie das Spiel einfach eine Weile laufen, bis sich genügend Geld auf Ihrem Konto angesammelt hat, und setzen Sie dann alle Ausgaben auf das Minimum und alle Steuern auf das Maximum. Kündigen Sie auch alle Verordnungen und die Verträge mit den Nachbarn. Warten Sie noch ein bißchen, bis die Einnahmen ins Stocken geraten, und geben Sie dann den Cheatcode „i am weak" ein. Jetzt können Sie alles auf der Karte einreißen und die Baugebiete auflösen. So kommen Sie zu einer komplett unbebauten Spielfläche und einigen Millionen auf dem Konto. Erfreulicherweise stehen Ihnen sogar bereits sämtliche Bonusgebäude zur Verfügung. Falls Sie einige Müllberge auf der Spielfläche nicht entfernen können, können Sie mit dem

SHORTIES

Tomb Raider III

Wenn Sie schon ziemlich früh an die begehrte Harpune gelangen wollen, müssen Sie wie folgt vorgehen (gleichzeitig kommen Sie auch noch schneller voran): Im Level „Küstendorf" schwimmen Sie gleich am Anfang nach rechts, nehmen den Schlüssel, schwimmen hinaus und halten sich ganz links. Gehen Sie dann in das Haus und benutzen Sie den Schlüssel. Jetzt folgen Sie dem Gang und springen nicht ins Wasser, sondern töten die Krokodile vom Ufer aus. Springen Sie hinein und nehmen Sie die Harpune. Danach geht es zum Steg zurück. Dort springen Sie zweimal auf die gegenüberliegende Kante. Daraufhin geht es über die Decke und anschließend die Leiter hinauf. Dort rutschen Sie die Schräge hinab und halten sich an der gegenüberliegenden Kante fest. Jetzt müssen Sie kriechen, über den Fluß springen und die nächste Schräge hinabrutschen. Mit dieser Abkürzung sparen Sie ca. 20 Min. und sind im Dorf der Eingeborenen.

Peter Steckholzer ■

FIFA 99

Wenn der gegnerische Torwart bei *FIFA 99* den Ball hat, sollte man auf einen Abwurf des Torwarts auf einen Abwehrspieler spekulieren. Meist wirft der Torwart auf den am nächsten stehenden Außenverteidiger. Man positioniert einen Stürmer vor den Abwehrspieler und wenn der Torwart den Ball abwirft, schnappt man sich diesen mit dem Stürmer. Jetzt rennt man gerade auf den Torwart zu und schießt in Richtung des Tores. Dieser Tip funktioniert meistens nur in der 1. Halbzeit und bei Rückstand für das eigene Team.

Wenn man seine Lieblingsspieler etwas aufwerten will, kann man dies folgendermaßen erreichen: Man setzt die Fitness seiner Spieler bei den Spielerattributen auf 1 und deaktiviert die Ermüdung im Optionsmenü
und/oder...
...man setzt die Kreativität des am meisten gesteuerten Spielers auf 1 und verteilt die dadurch freigewordenen Punkte auf seine anderen Eigenschaften.

Marcel Gläser ■

Y
Z
#

SHORTIES

Need for Speed III

Ein kleines Easteregg für *Need for Speed III*: Wenn Sie im Menü statt eines der bekannten Cheatcodes TDRIVE eingeben, kommen Sie in einen besonderen Rennmodus. Hier sind alle Autos gleich und unheimlich kantig. Ob das eine kleine Anspielung auf die Konkurrenz sein soll?

Sascha Groß ■

Pizza Syndicate

Wenn Sie sehr widerstandsfähige Gangster haben möchten, öffnen Sie einfach das Personalmenü des entsprechenden Mitarbeiters. Unter seinem Bild ist eine Motivationsanzeige zu sehen. Wenn Sie diese so lange anklicken, bis sie über den roten Bereich hinaus und wieder grün ist, haben Sie einen Gangster, der über 20 Schüsse aushält.

Manuel Heiner ■

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Hier sind die Levelcodes für alle acht Missionen der *Commandos* Mission-CD:

Mission 2: EW30N
Mission 3: D5Y1F
Mission 4: AT4ZG
Mission 5: WEKZA
Mission 6: NXKYZ
Mission 7: NA4Y1
Mission 8: WDRON

Henning Hoffmann ■

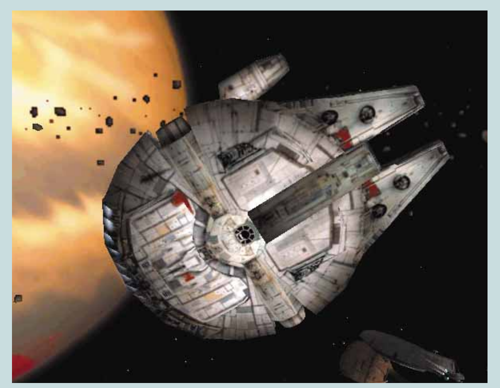
South Park

Im Optionsmenü muß man in die linke untere Ecke des Bildes klicken und anschließend die folgenden Cheatcodes eingeben:

BEEFCAKE Unsichtbar
SWEET Alle Waffen und unbegrenzt Munition
EGOTRIP Gegner im Singleplayermodus haben große Köpfe
FRAMERATE Die Bilder/Sekunde werden angezeigt

Klaus Hoffmann ■

X-WING: ALLIANCE



Mit dem Cheatcode MASTERYODA wird der rasende Falke erst richtig zur Vernichtungsmaschine.

Zuerst müssen Sie IMACHEATER eingeben, erst dann können mit den folgenden Codes verschiedene „Spielhilfen" aktiviert werden:

EWOKSRULE	Unverletzbarkeit
MASTERYODA	Unbegrenzt Munition
KILLMENOW	Level verlieren
THETASTEOFVICTORY	Level gewinnen
HYPERMETO##	Level ## starten

Sven Meier ■

Cheat „terrain ten down" auch dieses Problem lösen. Zur Erinnerung: Cheatcodes werden in einem Fenster eingegeben, welches Sie mit der Tastenkombination Strg+Alt+Umschalten+C aufrufen. Die restlichen Cheatcodes befinden sich in der Ausgabe 4/99.

Paul Liebrecht ■

GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969

Wie schon beim Vorgänger müssen die folgenden Codes als Name beim Starten des Spiels eingegeben werden:

6661970	Unbegrenzt Leben
Tourettes	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
Ohmatron	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
Pieandmash	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
Asawindow	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
Notourettes	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
Flashmotor	Alle Levels anwählbar
super well	Alle Levels anwählbar
travelcard	Alle Levels anwählbar und unbegrenzt Leben
iamfilth	Unbegrenzt Leben
tithead	Unbegrenzt Leben
deathtoall	Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen
iamgod	Unbegrenzt Leben, mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen und 10-fach Multiplier
averyrichman	999.999.999 Punkte
uaintnuffin	999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste
psychadelic	999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste
silence	999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste
driveby	999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste
herc	999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste
rommel	Debug-Modus

Kai Christensen ■

ANSTOSS GOLD

Wenn Sie einmal wirklich viel Geld in *Anstoß Gold* zur Verfügung haben wollen, müssen Sie nur diesen Trick beherzigen: Starten Sie ein neues Spiel und starten Sie mit vier menschlichen Spielern im Karrieremodus. Suchen Sie sich für einen Charakter Ihren Lieblingsverein aus und wählen Sie für die drei anderen Mitspieler möglichst finanzstarke Vereine. Nehmen Sie im Spiel beim ersten Spieler den höchstmöglichen Kredit auf und spenden Sie das ganze Geld dem zweiten Verein. Auch für diesen nehmen Sie den höchstmöglichen Kredit auf, der aufgrund der Spende des ersten Vereins natürlich schon um einiges höher liegt. Das gesamte Geld spenden Sie jetzt dem dritten Verein und wiederholen auch hier das Spiel. Bis jetzt dürfte sich das gesamte Vermögen auf weit über 100 Millionen belaufen. Dieses Geld spenden Sie jetzt einfach Ihrem Verein und lassen die Manager der drei anderen Vereine zurücktreten. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen, indem Sie unter Optionen einfach einen oder mehrere neue Manager einstellen.

Jan Podlesch ■

ROLLERCOASTER TYCOON

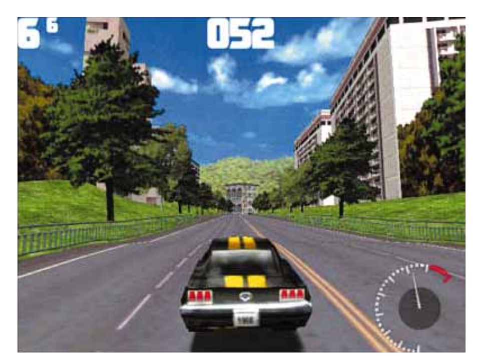
Da sich nur wenige Gäste über einen nicht gemähten Rasen aufregen, sollten die Hilfskräfte lieber die Straßen sauber halten. Beim Rasenmähen können Sie mit diesem Trick Geld sparen:

In *RCT* kann man kostenlos den Rasen mähen, indem man in dem Register „Land heben/senken" den Cursor auf das gewünschte Feld bewegt und klickt, ohne Land zu verändern. Das klappt natürlich noch besser, wenn man den Wirkungsbereich der Funktion zuvor vergrößert hat.

Christoph Berger ■

TEST DRIVE 5

Um einige geheime Autos in *Test Drive 5* zu aktivieren, müssen Sie wie folgt vorgehen: Im *Test Drive 5*-Verzeichnis findet sich ein Unterverzeichnis mit dem Namen CARS. In diesem finden sich



Wenn Sie einige Dateien umbenennen, können Sie eine große Anzahl von geheimen Wagen aktivieren.

verschiedene Dateien mit der Erweiterung .ZIP, die für die verschiedenen Autos des Spieles stehen. Wenn Sie nun der .ZIP-Datei eines geheimen Wagens den Namen eines bereits freigeschalteten geben, können Sie diesen Wagen fahren. So können Sie z. B., nachdem Sie die Datei DAY.ZIP in VIP.ZIP umbenannt haben, statt der Viper ein Daytona-Fahrzeug fahren. Wenn Sie wissen wollen, welches Auto sich in welcher .ZIP-Datei verbirgt, öffnen Sie die Datei einfach mit WinZip oder einem anderen ZIP-Viewer. Hier finden sich einige Screenshots und die Datei CONFIG.NFO, in der sich der Name das Fahrzeugs befindet.

Klaus Auerochs ■

TRESPASSER

Um die Cheatcodes eingeben zu können, muß man gleichzeitig die Taste Strg + F11 drücken. In der daraufhin erschienenen Konsole können die Cheatcodes eingegeben und mit Enter bestätigt werden.

BIONICWOMAN	Erhöht die Sprungkraft auf Kosten der normalen Fortbewegungsmöglichkeiten
BONES	Die Grundlinien aller manipulierbaren Gegenstände werden sichtbar
DINOS	Die Dinosaurier können sich nicht mehr bewegen
INVUL	Unverletzbarkeit (Gott-Modus)
TNEXT	Teleport zu bestimmten Schlüsselstellen im Level
WIN	Zeigt den Abspann des Spiels
WOO	Unbegrenzt Munition

Bettina Henkel ■

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

Wenn Sie im ersten Level das Zepter des Barons ohne große Umstände und ohne Lebenspunktverlust haben möchten, sollten Sie diese einfache Abkürzung ausprobieren: Wenn Sie in den Innenhof des Schlosses kommen, gehen Sie einfach die Treppe bis zum Gang hinauf und zerschneiden mit dem Schwert den Wandteppich. Betreten Sie dann den dahinterliegenden Geheimtunnel. Am Ende des Tunnels sieht man die Dachbalken eines Raums. Wenn

WORMS ARMAGEDDON

Es gibt eine ganz einfache Möglichkeit, den Elite-Rank im Deathmatch gegen den Computer zu erreichen. Man erstellt dazu genau zwei Teams, die nicht vom Computer gesteuert werden. Nun startet man ein Deathmatch gegen den Computer. In der ersten Runde muß man nur gegen drei Würmer kämpfen. Wenn man diese besiegt hat, fängt man, ohne das Deathmatch-Menü zu verlassen, ein weiteres Duell an. In diesem kämpft man wiederum nur gegen die drei Würmer. Das kann man dann solange wiederholen, bis man den Elite-Rang erreicht hat. Das ist zwar mit Arbeitsaufwand verbunden, aber für das Extra lohnt es sich auf jeden Fall.

Die folgende Tabelle gibt eine kleine Übersicht, welche Extras im Spiel wie aktiviert werden können. Teilweise müssen die Extras danach aber noch im Optionsmenü eingeschaltet werden:

Aufgabe	Extra
Gold im Basic-Training	Würmer bluten
Gold im Super Sheep Racing	Aqua-Schaf (Superschaf, das auch schwimmen kann)
Gold in Euthanasia	Bogen-Power-Up
Gold in Rifle Range	Gewehr-Power-Up
Gold in Artillery Range	Granaten-Power-Up
Gold in Crazy Crates	Alle Waffenkisten enthalten Schafe
Elite Rang im Deathmatch	Unsichtbarkeit und unendlich Energie im Multiplayer-Match
Mission 4 geschafft	Lasergewehr
Mission 8 geschafft	Jetpack
Mission 13 geschafft	Schnell laufen
Mission 16 geschafft	Unsichtbarkeit im Netzspiel
Mission 20 geschafft	Niedrige Schwerkraft
Mission 25 geschafft	Unzerstörbare Landschaft
Mission 33 geschafft	Bananen-Bombe-Power-Up

Krystian Malak ■

SHORTIES

Jagged Alliance 2 (DEMO)

In der Demo von *Jagged Alliance 2* gibt es eine versteckte Etage mit säureschießenden Aliens. Dazu müssen Sie die Demo im Sciencefiction-Modus starten. Wenn Sie alle Gegner eliminiert haben, gehen Sie im Gebäude in den großen Raum in der Mitte. Im Süden des Raumes finden Sie ein Schaltpult, welches Sie mit dem Handsymbol untersuchen. Den gefundenen Schlüssel stecken Sie selbstverständlich ein. Weiter südlich befindet sich ein Büro, in dem Sie einen Schrank finden. Öffnen Sie diesen mit dem gefundenen Schlüssel. Im Schrank findet sich eine Fernbedienung, die Sie natürlich auch mitnehmen. Jetzt geht es weiter in Richtung Osten, bis Sie im Autopsieraum angekommen sind. Dort klicken Sie mit der rechten Maustaste, bis das Fernbedienungssymbol erscheint. Mit einem Linksklick auf die südöstliche Wand öffnet sich eine Stahltür, die in ein unterirdisches Gewölbe führt.

Stefan Meier ■

Fallout 2

Wenn man den Standort von Gecko erfahren hat, kann man sich leicht eine Menge Waffen, Munition und Geld besorgen. Dazu benötigt man aber die „Tragischen Karten". Beim Schrottplatz in Gecko findet man links unten eine Hütte, den „Survival Gear Locker". In der Hütte findet man den Ghul Percy Crump, mit dem man handeln kann. Wenn man ihm die magischen Karten verkauft, bekommt man 50 $ dafür. Wunderbarerweise kann man sie aber für 25 $ wieder zurückkaufen und das Spiel wiederholen, bis Percy kein Geld mehr hat. Jetzt kann man alle seine Gegenstände kaufen und das dafür gezahlte Geld mit dem Kartentrick wieder zurückholen. Es loht sich auch, während des Spieles öfter bei Percy vorbeizuschauen, da er immer wieder neues Geld hat.

Sven Gaulke ■



SHORTIES

Gangsters

Wenn man nach ca. 5 Wochen das Spiel während der Arbeitswoche anhält und in der Vogelperspektive über die Stadtkarte scrollt, kann man leicht das Hauptquartier einer anderen Gang finden. Man muß nur nach mehreren Autos und einer Person, die nahe am Eingang steht, suchen.

Christian Tauber

Half-Life

Um den Ladevorgang der Waffen zu beschleunigen, belegt man eine beliebige Waffe mit der Funktion „Zuletzt benutzte Waffe selektieren". Sobald der Wechselvorgang der Waffe beginnt, drückt man zweimal schnell diese Taste. Die Waffe steht so sofort wieder voll geladen zur Verfügung.

Benjamin Knutti

Baldur's Gate

Im äußersten Nordwesten der Minen von Nashkell findet man in einem hohlen Baumstamm einen Zauberstab des Frostes.

Christian Fiebig

Um die Zahl der Spezialfähigkeiten eines Charakters beliebig zu erhöhen, müssen Sie wie folgt vorgehen: Voraussetzung ist ein Charakter, der bereits genügend Erfahrung für einen Stufenaufstieg gesammelt hat und der bei diesem Aufstieg auch eine oder mehrere Spezialfähigkeiten lernen wird. Klicken Sie auf dem jeweiligen Charakterbildschirm auf die Schaltfläche „Eine Stufe höher". Im nächsten Bildschirm klicken Sie aber nicht wie gewohnt auf die Schaltfläche „Einverstanden", sondern verlassen den Bildschirm mit Hilfe der ESC-Taste. Wenn Sie den Charakter jetzt ansehen, bemerken Sie, daß er zwar nicht aufgestiegen ist, die Spezialfähigkeit aber zuerkannt bekommen hat. Das kann man ohne Probleme wiederholen, bis man z. B. 20x „Schutz vor Bösem" (Paladin) oder 25x „Tiere beschwören" (Waldläufer) erlernt hat.

Alexander Minnig

man auf die Balken geht, sieht man unten im Raum eine Wache vor einem Durchgang. Diese kann man ohne Probleme mit einem Pfeil erledigen. Wenn Sie jetzt hinunterspringen und durch den Durchgang gehen, sind Sie bereits im Thronraum und können sich das Zepter schnappen. Wieder zurück, gehen Sie am besten den gleichen Weg, auf den Balken kommen Sie dabei mit einem Seilpfeil.

Ascan Wendt

UPRISING 2

Geben Sie im Chatmenü (zu erreichen durch „M") die folgenden Cheatcodes ein:

Code	Wirkung
CHUMP	Unverwundbarkeit
CLEARSKY	Wolkenloser Himmel
DANGEROUS	Unbegrenzte Munition
DANGEROUS CHUMP	Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition
DONE	Level erfolgreich beenden
FLURRY	Schneetreiben
SLICK	Selbstzerstörung
STORMY	Stürmische Wetterlage
SUPER CHUMP	Unverwundbarkeit und höhere Geschwindigkeit
TUFF ASS	Verstärkte Waffen
YOYO	Unverwundbarkeit
WAY MO MONEY	5.000 Geldeinheiten

Bettina Henkel

WORMS ARMAGEDDON

Wenn man mit einem seiner Würmer in ein Loch fällt und keinen Teleport mehr besitzt, kann man sich mit den Pfeilen des Langbogen, eine Leiter bauen. Dazu schießt man einfach die Pfeile in die Wand und hüpft von Pfeil zu Pfeil nach oben.

Den maximalen Schaden erreicht man, wenn man einem gegnerischen Wurm eine Mine direkt auf den Kopf legt.

Das Wichtigste in der ersten Mission ist der Ortswechsel in jeder Runde. Der Computergegner setzt gerne Luftangriffe ein und zielt dabei immer auf die letzte Position eines Wurms des Spielers.

Daniel Jutrosinski

COMMANDOS – HINTER FEINDLICHEN LINIEN (DEMO)

Die Cheatcodes des original *Commandos* funktionieren auch bei der Missions-CD:
Während des laufenden Spiels muß man „1982gonzo" eingeben, um die Tastenkürzel für die Cheats zu aktivieren.

Taste	Wirkung
Umschalten-V	Man kann die Blickwinkel aller Gegner sehen
Umschalten-X	Die eigenen Männer können an jede Stelle der Karte teleportiert werden
Strg-I	Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition für Scharfschützengewehr und Handgranaten
Strg-Umschalten-N	Mission sofort beenden

Florian Stege

BALDUR'S GATE

Die maximale Anzahl Erfahrungspunkte im Spiel liegt bei 89.000 Punkten. Daher empfiehlt es sich, klassenkombinierte Charaktere zu erschaffen, da diese im Verhältnis zu ihren Erfahrungspunkten schneller aufsteigen.

Sprechen Sie Passanten immer mit dem charismatischsten Charakter an, da die Leute Ihnen dann gleich viel freundlicher gesonnen sind. So steht z. B. in der Landkarte vor der Gnollfestung ein Mann vor einer Brücke, der die Gruppe bittet einen Bären zu töten. Wenn man ihn nach getaner Arbeit mit einem Charakter mit Charisma 10 anspricht, gibt er 50 Goldmünzen als Belohnung. Spricht man ihn dagegen mit einem Charakter mit Charisma 17 an, rückt er ein Paar Zauberstiefel heraus.

Wenn Sie auf illegale Weise zu Geld kommen möchten, verkaufen Sie einfach in Nashkell beim Händler all die wertvollen Rüstungen und Waffen, die Sie eigentlich niemals verkaufen würden. Diese Gegenstände sind meist sehr viel wert (Auf den Ruf der Gruppe achten!). Wenn Sie alle Sachen verkauft haben, klauen Sie all die Sachen einfach mit einem erfahrenen Dieb zurück. Aber Achtung: Die Gegenstände können kein zweites Mal verkauft werden, da sie als „Hehlerware" gebrandmarkt sind.

Am billigsten können unbekannte Gegenstände bei den Händlern auf dem Jahrmarkt von Nashkell identifiziert werden.

Auf der ersten Mantelwaldkarte befindet sich ein Jagdhaus. Will man alle hier zu bekommenden Gegenstände und möglichst viele Erfahrungspunkte bekommen, muß man zuerst den Jagdhausbesitzer ausrauben (davor unbedingt speichern!), ihn danach ansprechen und die Druiden bekämpfen.

Basilisken lassen sich am einfachsten bekämpfen, wenn man ihnen mit dem Zauberspruch „Monsterbeschwörung" eine große Menge Monster direkt vor die Nase setzt und sie dann mit Fernkampfwaffen und Zaubersprüchen angreift. Dadurch verhindert man, daß die eigenen Charaktere versteinert werden. Alternativ kann man auch mit einem getarnten Dieb die Landschaft um einen Basilisken herum erforschen und mit einem Zauberer ein Spinnennetz auf den Basilisken zaubern. Solange der Basilisk durch das Netz gelähmt ist, kann er auch niemanden versteinern.

In Beregost wohnt im ersten Stock des Feldpost, Wirtshauses ein Mann namens Algernon. Mit einem erfahrenen Dieb kann man ihm einen guten Umhang klauen. Natürlich kann man Algernon auch einfach töten, falls man eine böse Party steuert.

Wenn Sie beim Ausrauben von Häusern immer von den Bewohnern entdeckt werden, sollten Sie einfach versuchen, mit anderen Partymitglieder die Durchgänge zu den einzelnen Zimmer zu versperren. So können Sie unbewachte Räume ausrauben, ohne ständig befürchten zu müssen, daß jemand durch die Türe kommt und Sie entdeckt.

Volker Böhnert



Also gut, Ihr habt es so gewollt. Hier ist der vierte Teil von „Rossis praktischen Haushaltstips". Immer wieder muß sich der leidenschaftliche Computerfreak mit lästigen Nebensächlichkeiten wie dem Kochen auseinandersetzen, das doch so leicht rationalisiert werden kann. Beim Kochen unterscheiden wir sechs Grundarten. „Kochen": Gekocht werden kann eigentlich alles – gegessen werden auch. Kochen ist aber nur nützlich, wenn es sich dabei um Kaffee handelt. „Garen": hochtrabende Bezeichnung für „kochen", wenn es nicht eilt. Denk bei „gegarten Fisch" einfach an „Kochfisch". Auch unnötig. „Backen": der durchschnittliche Computerfreak hat eh keinen Schimmer, wie ein Backofen funktioniert – scheidet aus. „Grillen" ist die Kunst, Fleisch in zwei Phasen zu verkohlen, statt gleich und vollständig – untauglich. „Flambieren" ist eine nette Umschreibung für einen Unfall, den man der Versicherung meldet – ebenfalls ungeeignet. Der Computerfreak kennt nur gebratene Kost. Fett und Pfanne sind der Schlüssel zu einer guten Küche. Die Pfanne versetzt nahezu alles in eine genießbare Konsistenz und das Fett gibt dem Essen den notwendigen, fettigen Geschmack. Wer sein Gemüse nur lange genug brät, wird aus den fadesten Möhrenmatsch eine Mahlzeit zaubern, die in der Lange ist, den Kreislauf über mehrere Stunden hinweg aufrechtzuerhalten. Zudem ist es einfach zu erlernen und zeitsparend. Der Rest ist Krisenmanagement und Schadensbegrenzung, die im Allgemeinen auf den Einsatz von Curry-Ketchup und Alka-Selzer beschränkt bleiben können. Falls Ihr immer noch nicht genug haben solltet, gibt es weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

KRITIK

An Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.): Da ich Sie telefonisch nicht erreichen kann – ich hoffe, Ihre Leitungen laufen aufgrund von Beschwerden heiß –, wende ich mich nun per eMail an Sie. Ich habe größte Mühe, meine Wut überhaupt in Worte zu fassen, ich hoffe nur, daß diese unglaubliche ????? (mir fehlen wirklich die Worte) Titel-Vollversion Ihrer Zeitung so viel Schaden zufügt, wie Sie meinen Gefühlen zugefügt haben – und das ist unermeßlich. Mit einer verbreiteten Auflagen von immerhin 331.641 Exemplaren haben Sie eine immense Verantwortung und zwar größtenteils unseren Jugendlichen gegenüber. Und wenn Sie es wirklich gutheißen können, daß diese Jugendlichen an ihren PCs sitzen und Zweiten Weltkrieg spielen, während der Dritte Weltkrieg anläuft, dann sind Sie in meinen Augen kein Mensch, sondern ein geldgieriger ????? (mir fehlen schon wieder die Worte) und ich wünschte, Sie könnten die Tränen in meinen Augen sehen. Ich wünsche mir, falls Sie in der Lage sind, diese Ungeheuerlichkeit als solche zu erkennen, daß Sie sich in Ihrer nächsten Ausgabe entschuldigen und diesen Text als Leserbrief abdrucken. Falls nicht, betrachten Sie bitte dieses Schreiben als Kündigung des Abonnements zum nächstmöglichen Termin.

Ines Kummerow

Sehr geehrte Frau Kummerow, lassen Sie mich Ihnen versichern, daß unserem Haus nichts ferner liegt, als auf einer Kriegswelle mitzureiten oder als Kriegsgewinnler am Kosowo-Konflikt zu profitieren. Mit der PC Games Plus-Variante möchten wir unseren Lesern die Möglichkeit bieten, qualitativ hochwertige Spielesoftware zu einem günstigen Preis zusammen mit ihrer Lieblingszeitschrift zu erwerben. Da wir Spieler aus allen Genres ansprechen wollen (Sport, Rennspiele, Adventure, Action etc.) und mehr als 50% aller Spiele in irgendeiner Form kriegerischen Inhalts sind, fällt uns die Auswahl selbst oft nicht leicht. Wir richten uns dabei in erster Linie nach objektiv meßbaren Kriterien wie Grafik, Spieltiefe und Langzeitmotivation, berücksichtigen selbstverständlich aber auch moralische Aspekte. Ein Spiel mit übertriebener Gewaltdarstellung wie Quake, Doom oder Ähnliches kommt für uns gar nicht erst in Frage. Im Genre der rundenbasierten Strategiespiele (dem auch Panzer General 2 entstammt) steht die grafische Verdeutlichung von Gewalt ohnehin traditionell stark im Hintergrund bzw. ist darin gar nicht vorhanden. Gerade Panzer General 2 würde ich noch am ehesten mit Brettspielen im Stil von Risiko, Stratego oder Schach vergleichen, da es auch darin darum geht, eine fremde Armee mit Intelligenz und Taktik anstatt mit dem „Abzugsfinger" zu besiegen. In der Frage des Timings haben Sie natürlich recht. Ausgerechnet zum Ausbruch des Kosowo-Krieges ein Spiel mit dem Thema Zweiter Weltkrieg zu veröffentlichen, erscheint tatsächlich nicht sehr geschickt. Sie wissen sicherlich aber auch, daß eine Zeitschrift mit einer so enormen Auflage wie PC Games nicht über Nacht hergestellt werden kann. Gerade für die Vollversion müssen im Vorfeld Verträge mit dem Spielehersteller geschlossen, CDs produziert und eine deutsche Anleitung erstellt werden. Die Produktion einer Plus-Ausgabe dauert insgesamt mehrere Wochen und ich kann Ihnen versichern, daß zum Redaktionsschluß der Panzer General-Ausgabe von einem Lufteinsatz der NATO noch nicht einmal die Rede war. Aber eine andere Frage: Können Sie mir einen einzigen Tag in den letzten 25 Jahren nennen, an dem auf diesem Planeten kein Krieg gewütet hat? Ich erwarte nicht, daß Sie alle meine Argumente hundertprozentig nachvollziehen können, aber ich hoffe, Sie verstehen, daß ich mich für die Veröffentlichung eines Spiels und die höhere Gewalt eines plötzlichen Kriegsausbruches nicht entschuldigen werde. Gerne biete ich ihnen an, eine Diskussion dieses Themas auf unseren Leserbriefseiten anzuregen. Die Kündigung Ihres Abonnements habe ich mit Bedauern weitergeleitet.

Mit freundlichen Grüßen
Thomas Borovskis

P.S.: Etwas Persönliches zum Abschluß: Wenn Sie mich kennen würden, wüßten Sie, daß ich keineswegs geldgierig und roh bin. Mich treffen Verbrechen gegen die Menschlichkeit bestimmt ebenso wie Sie, auch wenn ich jetzt nicht mehr so emotional darauf reagiere wie noch vor zehn Jahren...

Liebe Frau Kummerow, nicht, daß ich Ihre Betroffenheit, die Sie ehrt, nicht nachvollziehen könnte, aber die kausalen Zusammenhänge mit unserer Vollversion entziehen sich doch in einigen Teilen meines Verstehens. Die meisten Strategiespiele (auch die Klassiker wie Schach und Go) haben einen militärischen Hintergrund, ohne daß bei einem Op-



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

fern der Dame an unsägliche Vorgänge in Kosowo erinnert, geschweige denn angeregt wird. Auch das berühmte Kinderspiel „Cowboy und Indianer" dürfte bisher noch keinen einzigen Jugendlichen dazu bewegt haben, Gewalt gegen ethnische Minderheiten auszuüben. Wir sollten Spiele als das sehen was sie sind – Spiele, keine politischen oder humanitären Aussagen. Da eine Diskussion, die diesem ernsten Thema gerecht wird, den Rahmen meiner Seiten sprengen würde, stehe ich Ihnen selbstverständlich gerne unter der eMail-Adresse rrosshirt@pcgames.de zur Verfügung. Ansonsten habe ich den Ausführungen meines Chefredakteurs nichts hinzuzufügen, obwohl ich durchaus in der Lage und auch berechtigt wäre, dies aus gegebenem Anlaß zu tun.

Mit freundlichen Grüßen
Rainer Rosshirt

DER ABGREIFER

Hi!
Ich wohne zufällig, wie auch die PC Games-Redaktion, in der Roonstrasse 21, allerdings in Karlsruhe. Das wäre doch vielleicht ein Grund, mir ein kostenloses Abo zuzustellen, oder?? War auch nur mal so ne Frage. Bis denn!:-))

Michael

Ja Michi,
das freut uns wirklich außerordentlich, Dich in einer so ausgezeichneten Adresse wohnhaft zu wissen. Deinen Antrag auf ein hierin begründetes Freiabo müssen wir leider abschlägig bescheiden. Dennoch soll solch eine nette Mail nicht unbelohnt bleiben! Statt besagtem Freiabo erhältst Du von uns einen Mietnachlaß von stolzen 100%.

ROSSISMUS

Wir könnten dazu aufrufen, einen Rossi-Shooter zu basteln, wir nehmen ein Foto von Dir (notfalls über Satellit , ich hab ein paar Freunde bei der NASA), kleben es auf die Polygonform eines durchschnittlichen Mannes und integrieren das Ganze dann in eine 3D-Engine. Das Spielkonzept würde dann so aussehen: Der Spieler jagt dich – also dein Polygonebenbild – durch die finsteren Straßen von Nürnberg mit dem Dir am meisten verhaßten Gerät (genau, einem Fotoapparat). Am Anfang mit einem mickrigen japanischen und später mit einem 2.000-Fotos-in-der-Minute-Monster mit Atomblitz und Teleobjektiv. Man könnte sogar einen Multiplayermodus einbinden – mit zwei Teams, den Rossis und den Fotografen. Die Rossis würden dann auch die legendären Fähigkeiten des echten Vorbildes bekommen, z. B den blitzschnellen Jacke-über-den-Kopf-zieh-Griff oder den phantastischen Geruchsinn, der unentwickelten Film auf 500 Meter wahrnehmen kann. Und das Schöne: Das Spiel kann nicht indiziert werden.

Dr. Death

PS: Der Schreiber übernimmt keine Verantwortung für grobe Rechtschreib- und Kommaregelverletzungen! Daran sind ganz allein meine Lehrer schuld. Und bitte, bitte, bitte, bitte beantworte meine Mail!

Gib nicht immer den anderen die Schuld und hör auf zu betteln. Das ist uncool! Nett von Dir, daß Du meine Figur als die eines „durchschnittlichen Mannes" bezeichnest. Leider sprechen Spiegel, Waagen und die vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen der Passanten, die mich nächtens auf schlecht beleuchteten Straßen treffen, eine andere Sprache. Soviel am Rande. Aber sonst ist das eine gute Idee und den Erlös des Spiels (an dem ich natürlich beteiligt bin!) werde ich gerne mit Dir teilen. Laß mir dazu Deine Kontonummer zukommen, an die ich die üblichen 12% (in diesem Fall rechne ich mit mindestens 6,47 DM) überweisen kann.

VERSCHIEDENES

Hallo Rossi!
1. Vielen Dank für Deinen Kommentar zu *Sim City 3000* (das sollte jetzt ironisch klingen!). Seit mein Bruder diese Zeilen gelesen hat, ist er zu nichts mehr zu gebrauchen. Er versucht immer wieder, seine Sims bei etwas anderem als beim Spazierengehen zu erwischen. Wenn Du vielleicht so



SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage von WIAL bei.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung	**(-Telefon)**
Wolfgang Menne	(-144)
Jens Klüver	(-348)
Online-Werbeflächen	
Susanne Szameitat	(-142)
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	(-140)
Anzeigenassistenz	
Ina Schubert	(-346)
Anzeigenmarketing	
Monika Fleenor	(-345)
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	(-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	(-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

PC Games	*CD*	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 309.845 Exemplare

nett wärst, ihn aufzuklären...
2. Um Deine Worte „Vorschnell ist die Jugend mit dem Wort“ (PC Games 4/99) zu bestätigen: Hast Du den Teil mit „Stellung beziehen“ wörtlich gemeint? (Sorry, den konnt' ich mir nicht verkneifen)
3. Versuch mal, Deine Ratten anstatt mit brikolierten Fortifikationen mit ataktischen Amylosen zu füttern.
Trotz des fragwürdigen Sinngehalts dieses Briefes würde ich mich sehr geehrt fühlen, ihn in der nächsten Ausgabe lesen zu können. Also halte meinen noch vorhandenen Glauben an Dich aufrecht.

Dein (noch) treuer Fan
Max „Byte Doc“ Moder

1. Würde ich ja liebend gerne, wenn ich denn könnte. Ich habe zwar in langen Studien herausgefunden, daß 65,443% meiner Sims in Form von Neuzugängen rekrutiert werden, aber woher die restlichen kommen, ist mir nach wie vor ein Rätsel. Sag' Deinem Bruder bitte, sobald er etwas herausgefunden hat, soll er sich mit mir kurzschließen. Vielleicht können wir zusammen das Rätsel lüften?
2. Meine gute Erziehung und meine angeborene Schüchternheit verbieten mir dazu einen Kommentar.
3. Habe ich versucht, aber bekanntlich führt so etwas ja immer zu Hyperidrose.

E-MAIL

Hallöle, liebe PC Games,
an welche Adresse kann man die Leserbriefe per eMail schicken?? Denn bei Euren Leserbriefen steht nur eine Adresse für die Post (also die mit dem Horn und nicht Mail). Danke, Leute, fürs Zuhören,
der nette:

Roland Budde aus Berlin

Ob Du nett bist oder nicht, lasse ich mal so unkommentiert stehen, auch wenn es schwer fällt. Die Leserbriefe kann man natürlich an meine e-Mail-Adresse schicken. Auf unserer Homepage http://www.gamesonline.de hättest Du unter anderem auch das herausgefunden. Um es Dir ganz einfach zu machen – voilà: rrosshirt@pcgames.de

GRUNDSATZFAGEN

1. Wie kann einer so werden wie Ihr? Und wo sollte man zu arbeiten beginnen, um dann vielleicht bei Euch zu arbeiten?
2. Jetzt noch eine persönliche Frage, auf die Ihr nicht antworten müßt: Wieviel verdient man?
Grüße an das ganze Team:

Bohdan Sieklucki

Die Frage ist nicht so ohne weiteres zu beantworten, da es doch stark von der jeweiligen Person abhängig ist, die Du mit dieser Frage gemeint hast. Wenn Du so werden willst wie Petra, kann ich Dir nur zu einer anderen Verteilung Deiner X- bzw. Y-Chromosomen raten, was nicht so problemlos zu bewerkstelligen ist. Wenn Du so werden willst wie Thomas, dann lege Dir einen gepflegten Umgangston (sofern nicht schon vorhanden) und einen unerschütterlichen Fleiß zu (ich werde doch auch mal etwas schleimen dürfen, oder?). Wenn Du so wie unser Florian Weidhase werden willst, mußt Du Dich einfach weigern zu wachsen. Da niemand so wie ich werden will, fällt diese Antwort zum Glück aus. Weitere Details gebe ich Dir gerne auf Anfrage bekannt.
2. Ich will es einmal mit den Worten meines seligen Großvaters ausdrücken: „Vielleicht verdienen wird nicht das, was wir wollen, aber Hauptsache ist, daß wir nicht das bekommen, was wir verdienen.“

&MEINUNGEN FRAGEN



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



COMING UP!

Coming soon...

MAI ´99


Jagged Alliance 2

Spieletitel	Genre
Aliens vs. Predator	Action
Army Men 2	Action-Strategie
Conflict!	Echtzeit-Strategie
Descent 3	3D-Action
Discworld Noir	Adventure
DSF Golf ´99	Sportspiel
Expendable	Action
Fleet Command	Sim./Strategie
Fly!	Flugsimulation
Heroes of Might & Magic III	Strategie
Hidden & Dangerous	Action-Strategie
Jagged Alliance 2	Strategie
Kingpin	3D-Action
Legacy of Kain: Soul Reaver	3D-Action-Adventure
MechWarrior 3	Simulation
Outcast	Action
Pro Pilot ´99	Flugsimulation
Rally Championship ´99	Rennsimulation
Revenant	Rollenspiel
Shadow Company: Left for Dead	Echzeit-Strategie
Sports Car GT	Rennsimulation
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie
Starsiege	Action
X – Beyond the Frontier	Weltraum-Simulation

Expendable

JUNI ´99

Spieletitel	Genre
Braveheart	Strategie
Darkstone	Rollenspiel
Drakan	3D-Action-Adventure
Dungeon Keeper 2	Strategie
East Front 2	Strategie
Expert Pool	Simulation
Fighting Steel	Strategie
Flanker 2.0	Flugsimulation
Interstate ´82	Action/Rennsimulation
Might & Magic VII	Rollenspiel
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel
Saboteur	Action-Adventure
Siege	Strategie
Slave Zero	Action
Soulbringer	3D-Rollenspiel
Techno Mage	Rollenspiel
Tonic Trouble	Action
Total Annihilation: Kingdoms	Strategie

JULI ´99

Spieletitel	Genre
Babylon 5	Weltraumsimulation
Blade	3D-Action
Nations	Flugsimulation
Panzer Elite	Panzer-Simulation
Warhammer 40.000: Rites of War	Strategie

AUGUST ´99

Spieletitel	Genre
Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie
Giants	Action-Adventure
Gorky 17	Rollenspiel
Quake III: Arena	3D-Action
ReVolt	3D-Rennspiel
Shadow Man	Action
Sinister: Unleashed	Arcade-Action

E3



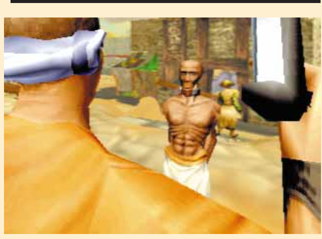
Nachdem wir in der aktuellen Ausgabe bereits einen kleinen Ausblick auf die weltweit größte Spielemesse E3 wagten, werden wir in PC Games 7/99 über all das berichten, was sich in den „heiligen Hallen" vom 13. bis zum 15. Mai tatsächlich zugetragen hat. Branchengerüchte, Firmenfusionen, Terminverschiebungen, Neuankündigungen – Sie können sich darauf verlassen, daß unser USA-Korrespondent Florian Stangl einen bunten Strauß von Überraschungen für Sie bereithalten wird!

Shadow Company



Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe ja ein Testduell der Taktik-Knüller *Jagged Alliance 2* und *Shadow Company* eingeplant. Aufgrund von Terminengpässen bei Interactive Magic, die die Review-Version nicht mehr rechtzeitig zur Verfügung stellen konnten, mußten wir den Testbericht jedoch verschieben. In der nächsten Ausgabe lesen Sie, ob das vielversprechende Söldnerspiel seinem Konkurrenten von Sir-Tech das Wasser reichen kann.

Outcast



Mit dem vielleicht interessantesten 3D-Actionspiel des Jahres auf ihrer Fahne kommen die Belgier von Appeal Software dahergaloppiert. Naja – „dahergetrabt" wäre wohl der bessere Ausdruck, denn auch bei *Outcast* gehören Terminverschiebungen inzwischen zur Tagesordnung. Nach Monaten des Wartens soll es jetzt endlich soweit sein: Cutter Slade (der mit dem Piercing-Spruch) stellt sich einer harten Konkurrenz.

TIPS & TRICKS

In unserem dritten Teil der Tips zum *Siedler 3*-Add-On erzählen wir Ihnen, wie Sie am besten wuseln, bauen und kämpfen sollten. Unsere Anfänger- und Profitips zum Spiel des Monats der Ausgabe 5/99, *Civilization: Call to Power*, zeigen Ihnen außerdem, wie Sie bei dem komplexen Strategiespiel aus dem Hause Activision die höchste Zivilisationsbewertung erreichen, die prächtigsten Städte bauen und die schlagkräftigsten Armeen aus dem Boden stampfen.



Die PC Games Ausgabe 7/99 erscheint am 2. Juni 1999